¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER™

Nº40



MARIO, LEYENDA DEL DEPORTE

DESDE EL TENNIS DE 1987, A MARIO STRIKERS: BATTLE LEAGUE FOOTBALL

PACO MENÉNDEZ ANTE EL ESPEJO

LA MENTE PRODIGIOSA QUE CONCIBIÓ LA ABADÍA DEL CRIMEN



¡EXCLUSIVA!

REGALAMOS JUEGOS DE DINAMIC PARA THEA500 MINI

¡DESCUBRE CÓMO CONSEGUIRLOS EN EL INTERIOR!





LA HISTORIA DE AFTER BURNER

TODO SOBRE EL TOP GUN DE YU SUZUKI

40 AÑOS DEL ZX SPECTRUM

EL RELATO, AÑO POR AÑO, DE TODA SU TRAYECTORIA EN ESPAÑA Y EL RESTO DEL MUNDO



CÓMO SE HIZO GOD OF WAR

LA LEYENDA DEL GRUÑÓN DE ESPARTA

PC FÚTBOL PORTÁTIL

EN EL MULTIVERSO EXISTE UNA VERSIÓN PARA GAME BOY COLOR

Y ADEMÁS:

MIKIE ▪ THE SIMPSONS: HIT & RUN ▪ HOMEBREW ▪ DARKSEED ▪ ALIEN RESURRECTION ▪ PINBALL DREAMS ▪ THE TERMINATOR ▪ ECCO THE DOLPHIN ▪ NINTENDO SCOPE ▪ CHRIS HÜLSBECK

¡OFERTA EXCLUSIVA!

12 NÚMEROS DE HOBBY CONSOLAS



EDICIÓN PAPEL Y DIGITAL



+ DVD SERIE COMPLETA

Solo para suscriptores

La Historia Jamás Contada de Hobby Consolas

SOLO POR **36 €**

- Incluye **DVD** con los **8 capítulos + 2 extras inéditos**.
- **Acceso a contenidos extra**: el **número 1** de Hobby Consolas en PDF y todas las **portadas** de la revista.

No está a la venta. Exclusivo para suscriptores de Hobby Consolas

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: Por teléfono en el **915 140 600** Por email: **suscripciones@axelspringer.es**
En **http://store.axelspringer.es/videojuegos/revistas-videojuegos/hobby-consolas/suscripcion-hobby-consolas**



Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos personales, te informamos de que los datos que nos proporciones serán tratados por el Responsable del Tratamiento Axel Springer España S.A. con objeto de (I) gestionar tu suscripción y (II) ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es ejecución del contrato para la finalidad (I) e interés legítimo para la finalidad (II). Tus datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal. Tus datos serán conservados hasta cumplir con la finalidad. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento y oposición mediante escrito a Axel Springer España, S. A. C/Juan de Mariana nº 15, 28045 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es.

SUMARIO



>> Retro Gamer 40 Cuarenta, ¡los años que cumple el ZX Spectrum!

RETRORADAR

4 **LOAD ZX Spectrum:** En Portugal se dice 'Museu'.
6 **Nacida libro:** Dinamic. Te lo digo en serie.
8 **Literatura lúdica:** Leer y jugar, todo es empezar.
10 **La Biblioteca Nacional:** Preserva hoy, juega mañana.
11 **Toni Gálvez, incombustible:** Mejorando lo inmejorable.

RETRO GAMERS

12 **Pablo Crespo:** Humildad en la cima.

LA HISTORIA DE

36 **Pinball Dreams**
42 **The Terminator**
54 **Ecco the Dolphin**
70 **Alien Resurrection**
86 **Mikie**
94 **The Simpsons: Hit & Run**
100 **Darkseed**
120 **God of War**

CARNE DE SALÓN

92 **Heavy Smash**

REPORTAJES

14 **Velocidad pixelada:** los clásicos más vertiginosos de Nintendo Switch Online.

30 **40 años del ZX Spectrum... en España:** en nuestro país también vivimos el fenómeno.
46 **Mario, leyenda del deporte:** De *Tennis* a *Mario Strikers: Battle League Football*.
74 **30 años de Nintendo Scope:** El término 'matamarcianos' adquirió otra dimensión.
80 **PC Fútbol portátil:** En una realidad alternativa, existió una versión para Game Boy Color.
104 **3, 2, ONE:** El despegue de Digital Legends.
140 **Concierto Chiptune:** de gira con la guitarra, la batería y la Game Boy.

FUTURO CLÁSICO

126 **Celeste**

HOMEBREW

132 **La obra de Relevo Videogames**
138 **Nuevos juegos caseros para máquinas clásicas**

SOUND TEST

144 **Chris Hülsbeck**

PANTALLA FINAL

146 **Puzzle Bobble 2**



16
40 AÑOS DEL ZX SPECTRUM

Año 1982. Poco imaginaba Clive Sinclair (entonces todavía no era Sir), que aquel carismático ordenador con teclas de goma por él inventado, seguiría vivo y muy vivo cuatro décadas después. Año a año, repasamos su historia.



NUEVO GRUPO (17/06/2022)
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR

112
After Burner

La historia del *Top Gun* de Yu Suzuki y todas sus secuelas.



128
THEA500 Mini + Dinamic

= La boda de mi mejor Amiga. Regalamos varios juegos de la legendaria compañía española, ¡descubre cómo conseguirlos en nuestro reportaje exclusivo!

62
Paco Menéndez ante el espejo (I)



Primera parte de un apasionante reportaje pletórico de información inédita, en el que conoceremos la mente maravillosa que alumbró *La Abadía del Crimen*.

rebrand.ly/byneon byneon Neon147



» João, nuestro interlocutor, junto a la entrada del museo.

¿QUIÉN DICE QUE LOS MUSEOS SON ABURRIDOS?

Hoy en nuestra serie museística, el LOAD ZX Spectrum de Cantanhede

Nos ponemos al habla con João Diogo Ramos, responsable del Museo LOAD ZX Spectrum de Cantanhede, Portugal (www.loadzx.com), y le sometemos a nuestro Cuestionario Estandarizado™ para este tipo de proyectos.

■ ¿Dónde está el museo?

El museo está ubicado en Cantanhede, en la región de Coímbra, en el centro del país. Es una colaboración entre una asociación que creé para este fin (el fin de poner mi colección personal de computadores disponible al público), y el ayuntamiento de Cantanhede, donde nací y donde vivo. Les propuse el proyecto, y abrimos el museo fruto de un trabajo conjunto.

■ ¿Cuánto tiempo lleváis funcionando?

El museo abrió formalmente en octubre de 2020, aunque el proyecto empezó antes porque el primer paso lo dimos en abril de 2019, cuando hicimos una exposición temporal en el Museo de la Piedra de Cantanhede. Se quedó en ese lugar hasta que decidimos que deberíamos mudarnos a otro sitio, que deberíamos hacer algo más. Empecé hablando con el ayuntamiento, y me dijeron que ya tenían un espacio para hacer permanente la exposición temporal. Así que formalmente llevamos un año y medio, pero en realidad ya estábamos otro año y medio antes.

■ ¿Qué tenéis en exhibición?

Si este museo estuviera en Inglaterra, se llamaría Museo de Sinclair. Pero como estamos en Portugal, y hay una historia muy grande de Timex desarrollando computadores, no es así. El Spectrum es un símbolo de nuestra generación, pero sería un poco engañoso que lo llamásemos Museo del Spectrum porque aquí vas a encontrar todas las creaciones de Clive Sinclair, muchas creaciones de Timex, todo lo de Timex Portugal, y creaciones de todas las personas que trabajaron con Clive Sinclair y después montaron sus propias compañías. También tienes una sección de otras computadoras, para reconocer la importancia de la competencia, como el Commodore, algunos Amstrad, Atari, Macintosh, incluso el primer computador portugués, el ENER1000 que se construyó en la Universidad de Coímbra (que es la segunda más antigua de Europa).

■ **Entonces tenéis material muy diverso...**

...pero no somos un museo genérico de retrocomputación, de computación doméstica, somos un museo de todo lo que sea Sinclair, y todo lo conexo, y eso es lo que nos hace diferentes de todo lo que existe en el mundo.

■ **¿Habéis aumentado la superficie expuesta desde que abristeis? ¿Podéis ampliarla, de hecho, o estáis constreñidos a un espacio concreto?**

Sí, en 2019 teníamos un tercio del espacio que tenemos ahora. Ahora tenemos dos salas y un pasillo, al prin-


» Sección de Timex del museo.

cipio solo había una. Ahora tenemos más o menos 100 metros cuadrados, y al principio serían 25 metros cuadrados, más o menos. Estamos trabajando para ampliarlo más, pero desde el primer día, cuando abrimos este nuevo espacio, el ayuntamiento ya nos dijo que podríamos mudarnos a un espacio mejor. Ahora tenemos problemas porque hay muchas cosas que ya tenemos y que no están expuestas porque no tenemos posibilidad de exhibirlas. Estamos intentando hacerlo en dos fases: en la primera intentaremos crecer en el espacio en que estamos, intentando anexar otra sala, y después [veremos la posibilidad de] movernos a otro sitio, a un centro tecnológico o algo así.

Independientemente de la respuesta anterior, ¿Seguís incrementando la colección?
Sí, sin duda. Acostumbro a subir nuevos vídeos a Youtube [en el canal LOAD ZX Spectrum], y muchos son de las nuevas adquisiciones, compras o donativos que se hacen al museo. La gran mayoría son cosas que voy comprando, cosas difíciles de encontrar de Clive Sinclair o de Timex. La colección está en permanente evolución, ¿hasta cuándo?, eso es algo que no sé decir, creo que nunca va a terminar, pero hay momentos en que se compra más, momentos en que se compra menos, depende de la disponibilidad, porque esas compras las hago a título personal, no es con dinero del museo, son adquisiciones que hago con mis finanzas, y por tanto hay momentos en que se pueden hacer más que en otros.

¿Qué horarios de apertura tenéis?
El museo está abierto de martes a sábado, cerrado el lunes y el domingo y las fiestas en Portugal y Cantanhede. El horario es de 10:00 a 18:00, pero cierra durante el almuerzo, de 13:00 a 14:00. Toda esta información está en la página web del museo.

¿…Y cómo es mejor acceder a las instalaciones?
En Portugal se usa el coche para todo, lo mejor es disponer de un coche. En esta región del centro del Portugal hay muchas cosas muy bonitas, pero no están cerca unas de otras, así que necesitas un coche si quieres visitar Figueira [da Foz], Nazaré, el Busaco, Aveiro, Coímbra…

[En todo caso] el aeropuerto más cercano es Oporto, y después se puede venir en tren hasta Aveiro o Coímbra. Desde Coímbra se puede coger un taxi, que sale por unos veinte euros, se tardan quince-veinte minutos desde Coímbra a Cantanhede.

¿Cuándo es mejor visitar el museo?
Con la pandemia han cambiado muchas cosas. Al principio hacíamos eventos, charlas, sesiones de reparación, workshops, pero la pandemia nos obligó a renunciar a todo eso. Hemos retomado las actividades recientemente. El 23 y el 24 de abril tuvimos el mejor y mayor evento dedicado a Spectrum hecho en Portugal, la celebración de los 40 años del ZX Spectrum, un momento muy especial. Contó con Crispin y Grant Sinclair, con los Oliver Twins, Jim Bagley, Clive Townsend, Miguel Guerreiro, Marcus Garrett, Steve Vickers... impresionante.

Lo que creo que va a pasar en el futuro es que haremos uno o dos eventos por año, uno probablemente en octubre, cuando es el cumpleaños del museo, y otro en marzo o abril para conmemorar los aniversarios del ZX-81 o el ZX Spectrum. Y también tenemos el GOTY, que queremos hacerlo presencial, no solo por la web, pero a ver cómo se desarrollan las cosas en 2023.

¿Habéis detectado cuáles son los mayores atractivos de la exposición, lo que congrega a más visitantes?
Este museo es muy especial, porque está orientado al mismo tiempo al público en general, pero también a coleccionistas de Spectrum. Cuando me preguntan cuáles son las cosas más raras, más especiales, la respuesta va a depender mucho de con quién estoy hablando. Si estoy hablando con un coleccionista, voy a encontrar una o dos cosas que sé que le llamarán la atención. Tenemos la PCB de un Spectrum +2A que compramos en España que es muy poco común, tenemos uno de los primeros Spectrum, con número de serie 829, el décimo tercero más antiguo localizado, tenemos prototipos de Timex… [Y respecto al público generalista] una de las cosas que siempre saca una sonrisa a los visitantes está en la sala de los años ochenta. Es una pintura, un cuadro muy típico que todo el mundo tenía en Portugal, "O Menino da Lágrima", que representa a un niño que está llorando, y se decía que era una pintura maldita porque cuando una casa ardía, todo se quemaba excepto este cuadro [risas]. A partir de ese mito urbano, [decidimos poner el cuadro en esa sala del museo]. A los visitantes también les encanta la parte en que se puede jugar, tenemos un área con computadoras modernas que permiten reproducir un Spectrum: Raspberry Pi, los ZX-Uno españoles, un Just Speccy 128K polaco, Harlequin, ZX Spectrum Next, muchas máquinas que van cambiando. Esto les encanta a los niños y a todos a los que les gusta jugar.

Y luego está la parte que los visitantes no se esperan, la parte final que está dedicada a la movilidad, a los motores y los vehículos eléctricos. Clive Sinclair desarrolló muchos, el más famoso es el C5; pero también tienes la Zike, la A-Bike (que tiene una versión eléctrica de 2015), las Zeta 1, Zeta 2, Zeta 3, que son motores para colocar en una bicicleta, el Seascooter para hacer natación o buceo, tienes un motor que ayuda a la gente con problemas de rodillas o de cadera... Es una parte que la gente no se espera porque no sabe que Clive Sinclair hizo tantas cosas, que al mismo tiempo son muy actuales.

¿Qué perfil de visitantes tenéis?
Cerca del 20% de los visitantes son menores de 12 años. Hay visitas de escuelas, alumnos de ciencias, pero también vienen familias de padres con sus hijos, o abuelos que traen a los nietos para enseñarles los inicios de la computación, y es muy interesante porque en esos casos casi no te permiten que expliques tú cómo fueron las cosas, porque prefieren contarlo ellos a partir de sus recuerdos.

El público no se compone solo de coleccionistas, al contrario, hay todo tipo de personas, e intentamos que se abra más, porque no tiene sentido hacer un museo para las personas que ya conocen la historia. El objetivo tiene que ser llegar a los niños, incentivar que les guste la ciencia, animarles a que aprendan a programar…

…es un museo abierto a público de todas las edades y de cualquier procedencia…

Inglaterra, Portugal y España son los lugares en los que más me interesa promocionar el museo, también porque inglés, portugués y castellano son los idiomas que conocemos. De momento, ya tenemos una visita por el museo grabada en vídeo en portugués e inglés, y dentro de poco también en castellano. *


» Los vehículos eléctricos de Sir Clive.





» Foto Javier Olivares © Alberto Otero

LA HISTORIA DE DINAMIC, DE LIBRO A SERIE DE TELEVISIÓN

Hablamos con Javier Olivares, guionista y 'showrunner' de la adaptación

El pasado 11 de mayo de 2022 saltó la noticia: la productora londinense Blackbox Multimedia y la latinoamericana EO Media, tienen intención de realizar una serie basada en el libro *La Historia de Dinamic*, escrito por Jesús Martínez del Vas y editado por GamePress.

Son muchas las dudas y pocas las certezas que rodean al proyecto en la fase en que actualmente se encuentra; de las cosas seguras, que el guion correrá a cargo de Javier Olivares, Pablo Lara y Bruno Teixidor, siendo el primero creador (junto a su hermano Pablo Olivares) y uno de los guionistas de la afamada serie española *El Ministerio del Tiempo*.

Es con Javier Olivares con quien hablamos, en un intento de trasladarle aquellos interrogantes iniciales que nos hacemos sobre la producción. "A mí me involucra Pablo Lara Toledo, que es amigo de Jesús Martínez del Vas", nos cuenta Olivares al preguntarle cómo llegó al proyecto, y la labor que tendrá en el mismo. "Desde el momento en que se tienen los derechos de la novela, se llega a una productora. En ese momento se me llama. Y con Bruno Teixidor y Pablo Lara empezamos a elaborar el concepto de la serie, que es lo que hemos hecho hasta ahora. Yo seré guionista y 'showrunner', es decir, productor ejecutivo de la serie".

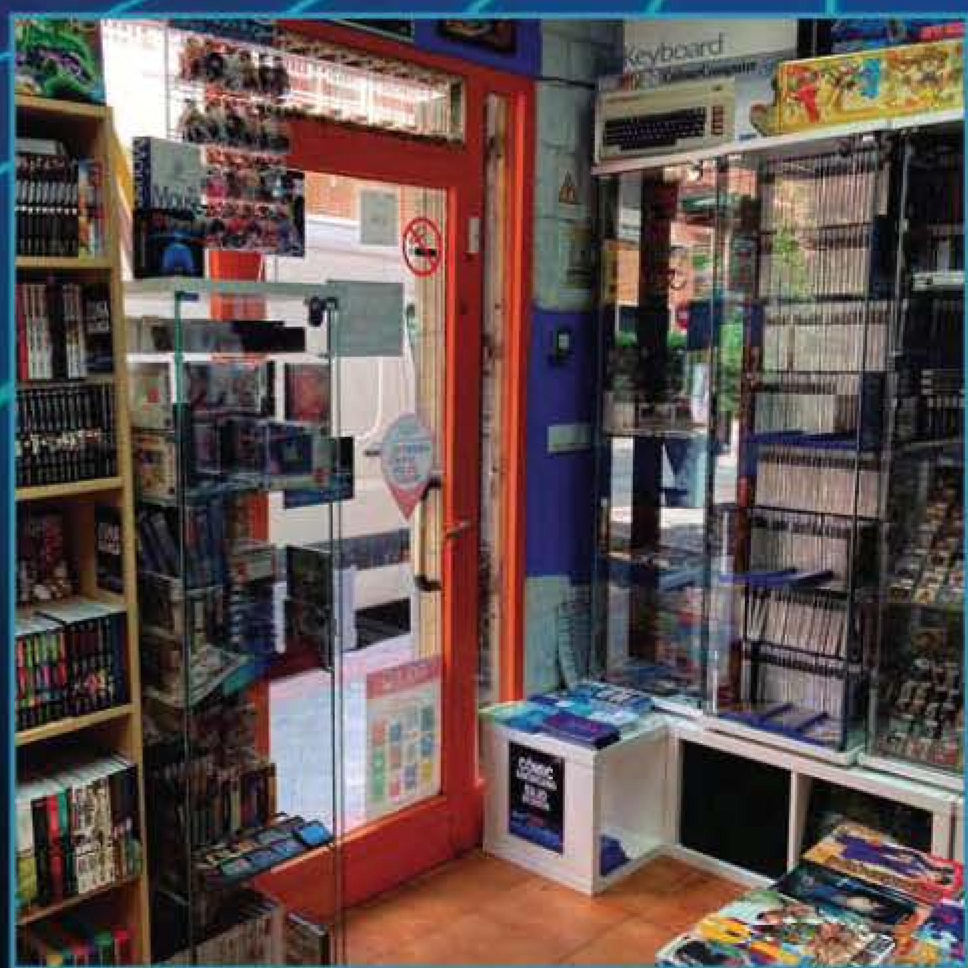
Expresamos nuestras inquietudes a Olivares, preguntándole si se intentará ser más o menos fiel a la historia real de Dinamic, o se tomarán muchas o pocas licencias y permisos argumentales o narrativos a la hora de guionizar los esfuerzos y logros de Pablo, Víctor y Nacho, los pioneros hermanos Ruiz, para conformar, en el año 1984, la primera compañía de videojuegos española. Por su parte, lo tiene claro: "tenemos que ficcionar; no es un documental. Tenemos que contar una historia, hay que dramatizar las historias para que la gente tenga interés en verlas. Nosotros no nos dirigimos solo al público que lee el libro de Dinamic; tenemos que ir a ese público, al que le gusten los videojuegos, al que le guste la época, y tenemos que ir a un público general. Que la gente diga 'qué historión hay aquí'. Esa es la primera ley del asunto", nos explica. Y añade: "cualquiera que sepa la historia de Dinamic, sabrá que llegaron arriba, y bajaron abajo. Eso, ¿no crees que no genera historias personales? Eso es fácilmente entendible".

Sobre si los guionistas cuentan con la bendición personal de los Ruiz, o están ahí para consultarles, Olivares aclara que "yo no hago nunca nada que vaya en contra de la persona de la que hablo. Todo lo que me preguntas está en el libro, no me voy a inventar una historia. El interés en la compra de derechos del libro, es porque el libro es muy bueno; nuestra guía será el libro, entre lo que dice, y lo que se lee entre líneas".

"A mí lo que me llama la atención", prosigue Olivares, "es que en los años ochenta, en un momento en que se sale de una dictadura, y en algo tan moderno en un país tan tradicional. Y en ese momento, todavía más tradicional; si no eres arquitecto, abogado o médico, no te estás dedicando a nada serio. Y de repente te demuestran que te puedes ganar la vida siendo guionista, novelista, creando videojuegos… yo creo que es algo que en la cultura anglosajona está asumido, pero en España no ya entonces sino incluso a día de hoy, no. Ese es el gran mérito de los hermanos Ruiz. Y de su entorno, y de su capacidad para generar ideas. Eso me parece admirable". Y concluye: "mostrar la creatividad española fuera, hablando en español, sin prejuicios y con orgullo". *



TIENDA DE VIDEOJUEGOS
RETRO, MANGA, COMICS
Y JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES





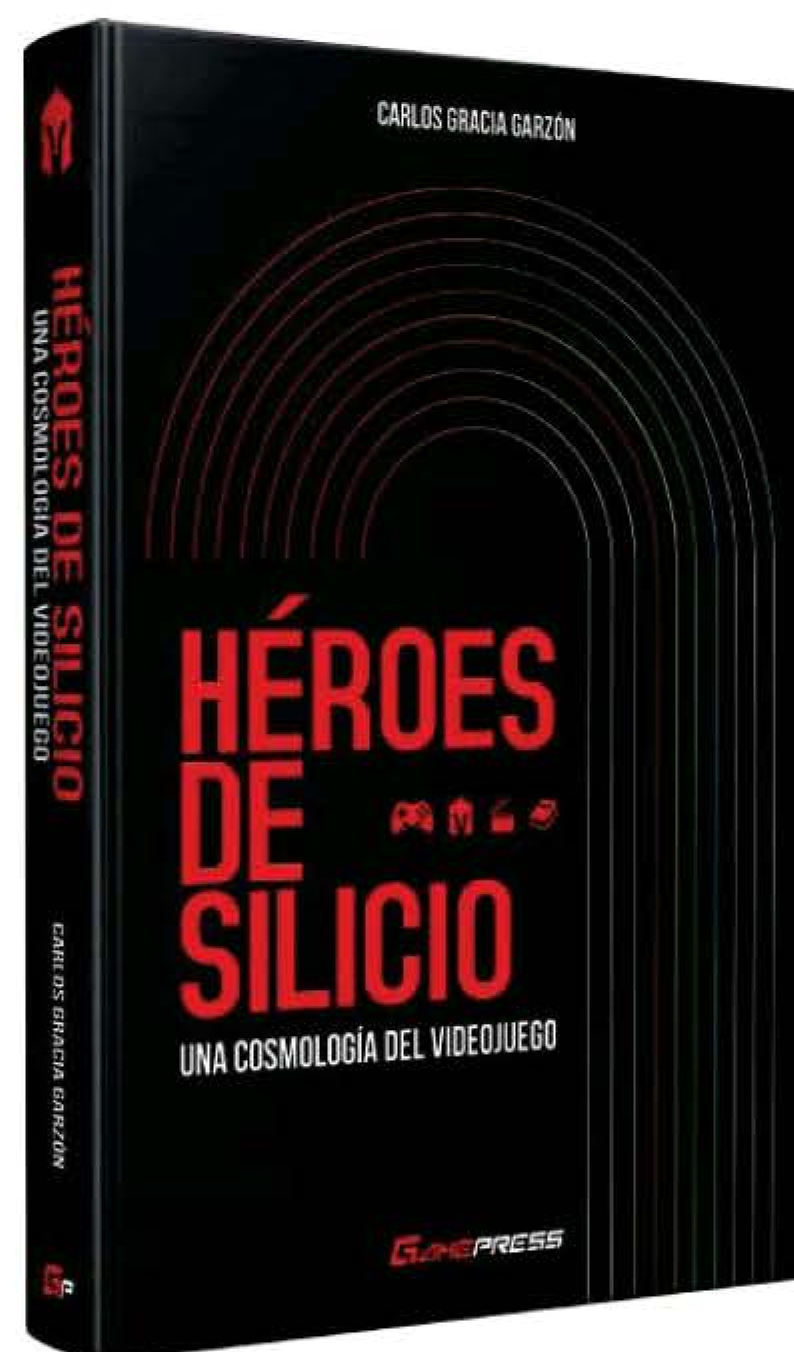
@KAOTOSTORE
SÍGUENOS

VISÍTANOS EN
C/ DE ZIGIA, 14
(MADRID)



LITERATURA LÚDICA

Leer y jugar, todo es empezar



UNA PERSPECTIVA (CASI) ANTROPOLÓGICA

GamePress reedita de nuevo un título que tenía agotado, *Héroes de Silicio: una cosmología del videojuego* (2017). Carlos Gracia, su autor, ha revisado completamente la obra, actualizado los contenidos y añadido dos capítulos. Se trata de un tratado sobre videojuegos escrito desde la premisa de que los humanos necesitan jugar, en el que reúne elementos que normalmente se escapan en los libros anglosajones: aquí tienen cabida Don Quijote y el Spectrum, las aventuras, las consolas japonesas, la mitología y el diseño de los videojuegos, Sega y H. P. Lovecraft. El autor apela a los nuevos coleccionistas y a los jugadores más veteranos al mismo tiempo.



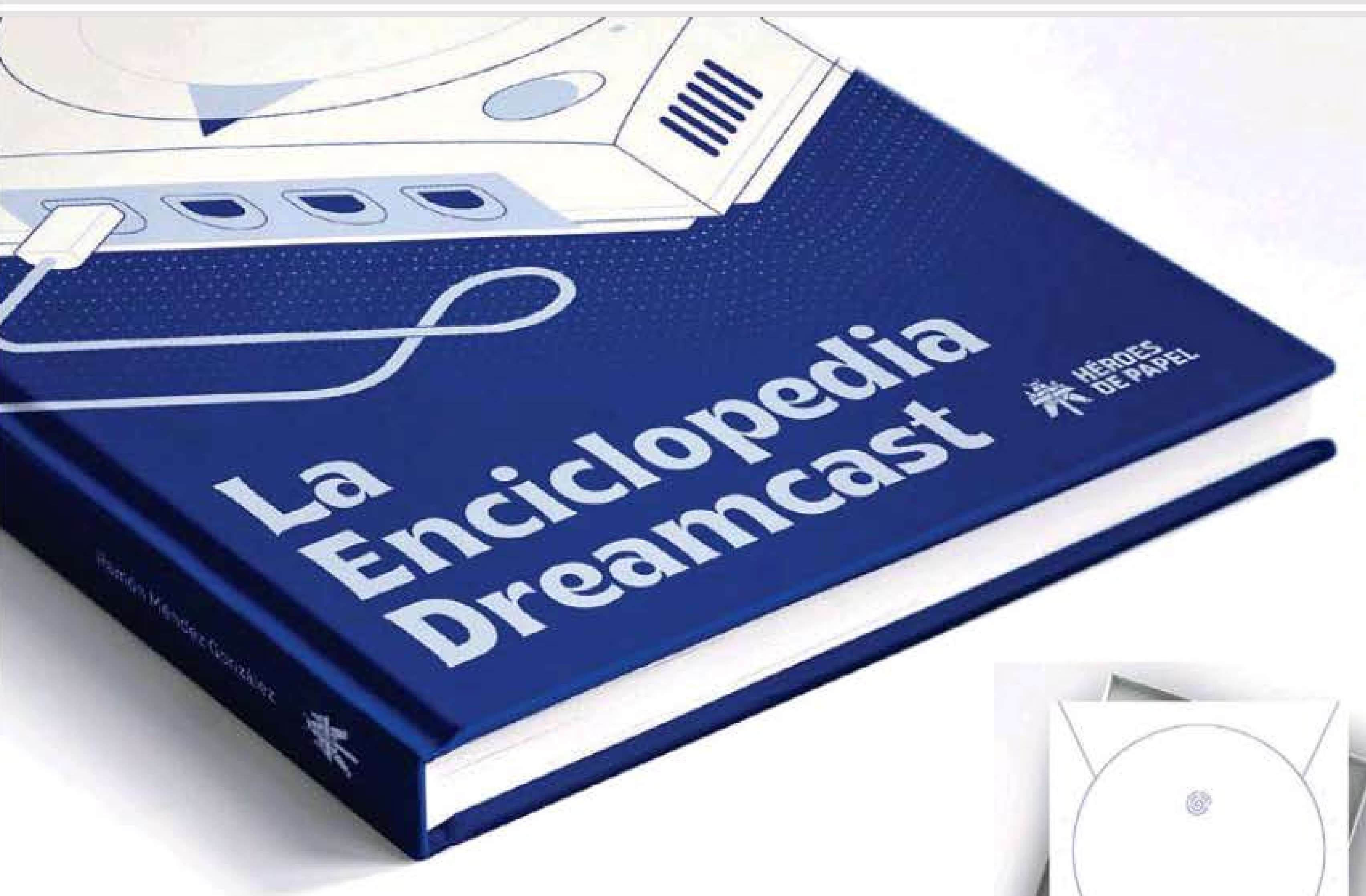
EL FANDOM DE KOF ESTÁ DE ENHORABUENA

Hay títulos de los que esperas un análisis crítico o suculentas anécdotas, y otros que al estar patrocinados por un estudio o un fabricante no pueden ofrecer ese componente escabroso que muchas veces vamos buscando. Estos libros institucionales, en cambio, aportan elementos que forman parte de la propiedad intelectual de la compañía y a los que normalmente no puede acceder un periodista o un investigador, como gráficos descartados o 'sketch books'. A este grupo pertenece *The King of Fighters: The Ultimate History*, firmado por la propia SNK y distribuido por Bitmap Books. A los bocetos inéditos, escenarios y detalles de la animación de los sprites, suma detalles del cómo se hizo la saga desde varios puntos de vista, tanto desde el narrativo como del de los actores de voz. Va a salir en dos ediciones: la más cara, denominada All-Star, incluye el libro, cinco láminas con artes exclusivas de Eisuke Ogura y una cubierta interactiva… espectacular. ¿Alguna vez habéis oído a un libro gritar?







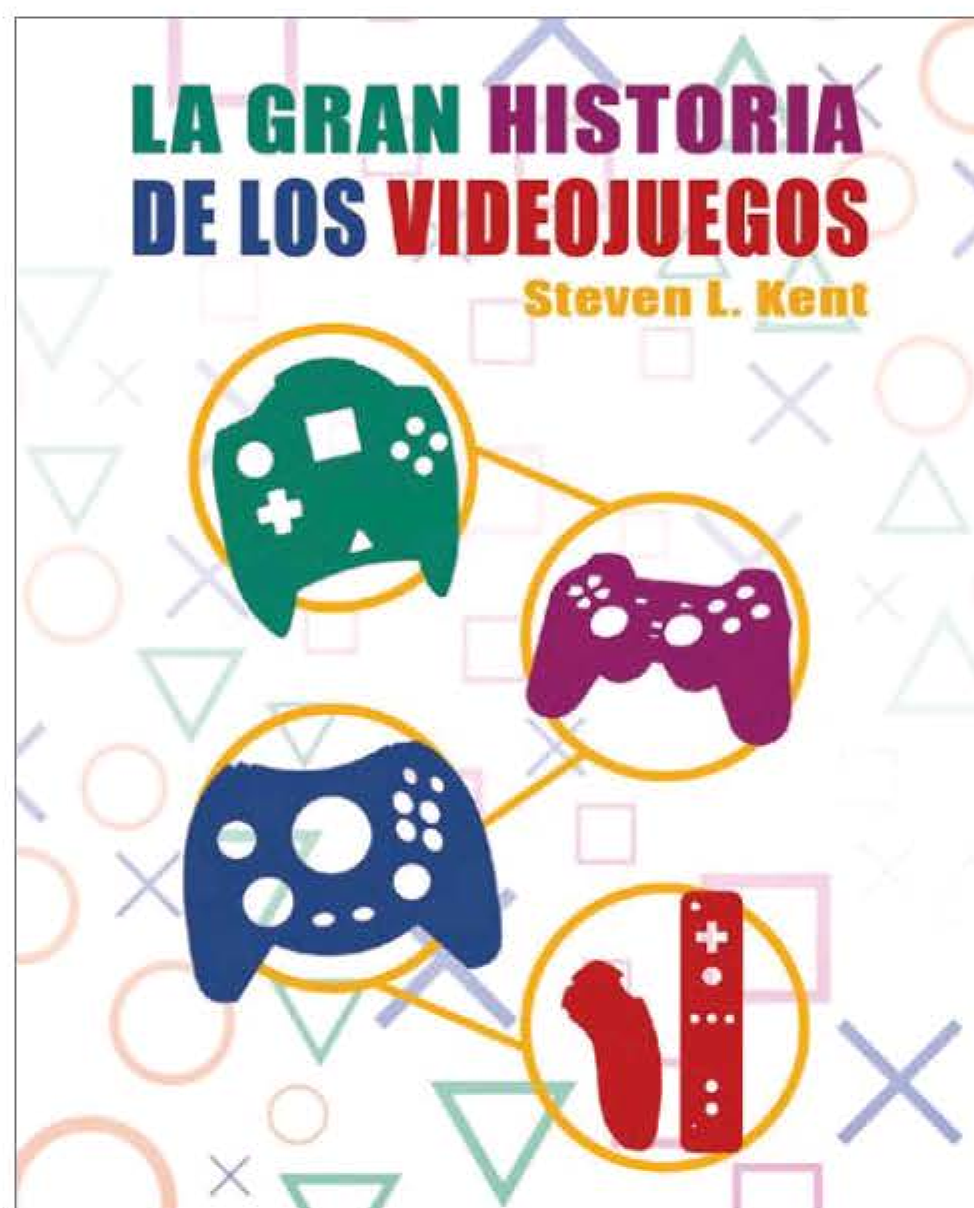


LA BLANQUITA DE SEGA, EN PAPEL

Héroes de Papel abre el plazo de reservas para *La Enciclopedia Dreamcast* de Ramón Méndez González, un compendio no solo de los 200 juegos que se publicaron en Europa, sino también de los títulos que no aparecieron aquí, y de los que se cancelaron y no llegaron a ver la luz. Se puede reservar una edición limitada que incluye postales, pegatinas, una lámina, una 'tote bag', y un llavero con forma de Visual Memory.



La misma editorial ha puesto también en preventa ediciones especiales de *¿Quedará algo de nosotros?* de Daniel García Raso, una investigación sobre la narrativa de *The Last of Us* que incluye, además del libro, láminas y un sténcil para grafitear luciérnagas; *El despertar del corazón* de Alejandro Linares, sobre la saga *Kingdom Hearts* con más láminas, pins y posters; *Itchy, Tasty* de Álex Aniel, sobre *Resident Evil* y *La Ivalice Apócrifa*, de La Capital Olvidada, centrado en *Vagrant Story*.



CONSOLE WARS PART II

Dolmen nos va a acercar *La gran historia de los videojuegos/La historia definitiva de los videojuegos* (el título aún no tiene traducción definitiva al castellano), ensayo en el que Steven L. Kent relata los cambios sufridos en la industria durante la década de 1990: desde el enfrentamiento entre Sega y Nintendo a la irrupción de dos nuevos actores que desbancaron a los anteriores. Cómo Sony con PlayStation 2, Nintendo con Game Cube y Sega con Dreamcast habían planteado una batalla comercial con ofertas diferenciadas, y como sus estrategias se desbarataron cuando apareció un competidor que no esperaban: Microsoft con su Xbox. El punto de vista del autor está evidentemente focalizado en el mercado norteamericano.



AL HABLA CON LA BIBLIOTECA NACIONAL

Los videojuegos se convierten en patrimonio cultural

Nos ponemos en contacto con la Biblioteca Nacional para saber cómo avanza su proyecto de digitalización de software, y recibimos las respuestas de María Jesús Morillo Calero, Subdirectora adjunta de la Dirección Técnica.

■ Hace un año emprendisteis una campaña, muy aireada por los medios de comunicación y las redes sociales, para intentar recuperar y digitalizar unas 6000 referencias de software, la mayor parte videojuegos. ¿Cuál ha sido la respuesta? ¿Podéis hacer una estimación de qué porcentaje os ha llegado?

Desde la publicación en enero de 2021 de la relación de videojuegos con los que no contábamos en nuestras colecciones para fomentar las donaciones, hasta el 31 de marzo de este año 2022, hemos recibido 424 videojuegos. El listado que publicamos incluía información sucinta sobre alrededor de unos 6.300 videojuegos. Estamos a la espera de concretar un acto de entrega de videojuegos de asociados de AUIC, la Asociación de Usuarios de Informática Clásica.

■ Entiendo que es un trabajo muy duro por un lado catalogar esas referencias, y por otro digitalizarlas. ¿El proceso de digitalización ha comenzado ya, o aún estáis con el proceso de inventariado? Si ha comenzado ya, ¿cómo va? ¿Os estáis encontrando muchas dificultades a la hora de recuperar los datos?

Actualmente, contamos ya en nuestras colecciones con más de mil videojuegos catalogados y procesados. Como punto de partida para todo el proyecto, en la actualidad estamos trabajando en la definición de un proyecto para la digitalización y emulación de unos 280 videojuegos, publicados en formato casete entre 1983 y 1991, y de unos 33 en formato disquete, publicados entre los años 1988 y 2003.

■ Supongo que los soportes físicos en los que está almacenado ese software son muy variados: cintas, disquetes, puede que incluso cartuchos. ¿Estáis recibiendo ayuda de grupos o empresas especializados para digitalizar los formatos más raros, o disponéis de medios por vosotros mismos?

Sí, así es. Tenemos videojuegos en soporte casete, que son los más antiguos, disquete, CD-ROM, Blu-ray… Desde febrero de 2020 venimos manteniendo reuniones con diferentes asociaciones del sector del videojuego en España como AEVI (Asociación Española de Videojuegos), AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásica) y DEV (Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento), lo que nos facilita el trabajo. No contamos con medios propios suficientes para acometer un proyecto de estas características, por lo que, como comentábamos anteriormente, estamos trabajando actualmente en la definición de un pliego de especificaciones técnicas para publicar una licitación de digitalización y emulación de videojuegos en formato casete y disquete.



Por lo que hemos podido averiguar, durante la década de 1980 y principios de la de 1990, los videojuegos de consolas se producían mayoritariamente en el extranjero y no se modificaban aquí ni se traducían sus instrucciones ex profeso, como sí se hacía con los de los ordenadores domésticos; así que no llegaban a tener depósito legal y no se entregaban a la Biblioteca Nacional. Y por vuestras palabras, da la sensación de que vuestro objetivo son videojuegos para ordenador, que no estáis contemplando los videojuegos para consolas…
El objetivo de la BNE son todos aquellos videojuegos editados y creados en nuestro país, independientemente del sistema y el formato. En la actualidad se está tramitando en las Cortes una reforma de la Ley de Depósito Legal de 2011 (ya ha pasado la primera aprobación del Congreso de los Diputados) que incluye explícitamente a los videojuegos como publicaciones objeto de depósito.

Es decir, que los videojuegos que se han depositado hasta ahora en la Biblioteca Nacional han llegado casi por accidente, ¿es así?
Los videojuegos comenzaron a ingresar en la BNE en los años ochenta en virtud de la Ley de Depósito Legal, sobre todo aquellos que acompañaban a otros documentos como libros o revistas. El Reglamento del Servicio de Depósito Legal de 1957 que estuvo vigente hasta 2011 no contemplaba explícitamente, como no podía ser de otra manera por la fecha, el depósito de 'videojuegos', pero sí recogía en su artículo Primero, referido a los tipos de materiales que eran objeto de depósito, una cláusula que aludía a obras impresas o grabaciones sonoras 'realizadas por cualquiera de los procedimientos o sistemas empleados en la actualidad o en el futuro'. Esta redacción del reglamento permitió que algunos editores optaran por dar número de depósito legal a sus videojuegos y que llegaran a entrar algunos en la BNE. Para nosotros no es tan importante que tengan o no depósito legal, como que estén producidos y/o editados en nuestro país.

Por último, y para hacernos una idea de lo que supone la Biblioteca Nacional, ¿cuál es la cantidad de referencias en vuestro fondo? (Hay gente a la que pueden parecer muchos que esos 6000 títulos de software que os faltan, pero me da la sensación de que son algo minúsculo en relación al número de volúmenes que manejáis).
Tu sensación es acertada. En el volumen global de las colecciones de la Biblioteca Nacional, 6.000 ejemplares es una cifra muy pequeña. En la actualidad, se estima que las colecciones de la Biblioteca Nacional rondan los 35 millones de ejemplares que abarcan todo tipo de documentos: libros modernos, antiguos, incunables, manuscritos, mapas y atlas, grabados, dibujos, fotografías, partituras, grabaciones sonoras, audiovisuales, revistas y periódicos, libros electrónicos.

Queremos agradecer a la Coordinadora de Comunicación de la Biblioteca Nacional, Bárbara Vidal Munera, su ayuda en la elaboración de esta entrevista.



» La cámara fría de la Biblioteca Nacional.







» [Amiga] La mezcla entre mitología griega y japonesa de *Knightmare* se disfruta más con estos nuevos gráficos.

TONI GÁLVEZ, INCOMBUSTIBLE

El veterano grafista continua en la brecha

Tras su paso en el cambio de siglo por la compañía, quizá, con una trayectoria más dilatada y exitosa del panorama español (nos referimos, claro, a Bit Managers), Gálvez ha simultaneado su trabajo de diseñador gráfico con el de grafista ocasional para producciones homebrew. Y además de ser un excelente profesional, sabe ser insistente a la hora de promocionar sus trabajos. Recientemente ha participado en la versión de *Knightmare* para Amiga y en una versión mejorada de *Maze of Galious*.

El equipo formado por Gálvez junto a Víctor Martínez y David Madurga (código) y Jan van Valburg (música), le ha dado un lavado de cara al clásico *Maze of Galious* de MSX para que luzca espectacular en MSX2. El juego se mueve más suave, se ha hecho una banda sonora para el chip SCC, y Toni ha rehecho los gráficos originales y montado unos fondos que hasta ahora no existían para los combates con los jefes. El resultado es espectacular

La actualización de *Maze of Galious* se distribuye como un parche que se aplica sobre el juego original. Se puede descargar desde el perfil de Víctor Martínez en Github (https://github.com/bladeba/MSX), donde también encontraremos versiones mejoradas de *Nemesis*, *Nemesis 3*, *Salamander*, *USAS*, *Valis 3*, *YS 2* o *Zanac-Ex*.

En *Knightmare* ha colaborado con Hoffman (djh0ffman), quien desensambló el código original del juego para MSX y lo reinterpretó al ordenador de Commodore, amén de adaptar la música y los efectos de sonido. El mismo programador había portado previamente el *Metal Gear* original, también desde MSX a Amiga, a partir del trabajo de desensamblado de Manuel Pazos.

El movimiento es ahora más fluido, amén de que los gráficos han sido, de nuevo, rehechos por Gálvez. Y no solo eso, en palabras de Toni, "es todo igual que el original, con los secretos y poderes, pero le añadimos una tienda donde puedes comprar poderes que no desaparecen al morir, además de otro poder que fue idea mía, podéis jugar y descubrirlo".

Para jugarlo necesitamos un Amiga con 1MB de RAM. Se puede descargar de la página web de h0ffman (https://hoffman.home.blog/knightmare)

PABLO CRESPO

"PROFANATION VENDIÓ MUCHO, PERO ME COSTABA PASAR LA GOTA AQUELLA"

LA INDUSTRIA HISPANA DEL VIDEOJUEGO LE ADMIRA Y RESPETA POR SUS HAZAÑAS COMO EMPRESARIO. No en vano hablamos del fundador de One Way Software, histórica tienda de videojuegos que tras sucesivas encarnaciones (Mail Soft primero, Centro Mail después) terminaría convirtiéndose en la cadena GAME española, de la que Pablo Crespo es el actual director general. Aunque algunos le tenemos en un pedestal, ante todo y sobre todo, por haber llegado donde ha llegado sin haber perdido por el camino la cercanía, la calidez humana, y la humildad. Y también, por ser un Retro Gamer de los pies a la cabeza.

"Soy biólogo. No tiene nada que ver con los videojuegos, pero es lo que estudié", empieza contándonos Pablo. Aunque pronto fue infectado por el virus recreativo: "pasé gran parte de mi infancia jugando, primero a los pinball, era un total apasionado de estos… y luego, a las recreativas", recuerda. "Y la primera arcade que me impactó, esa que la ves, te vas a dormir, y sigues viéndola y oyéndola, fue *Space Invaders*. Llegaron *Galaxian*, *Pac-Man*… jugaba a todo. Pero la que se convirtió en mi favorita fue *Asteroids*, porque con ella era capaz de estar jugando casi eternamente; en esa máquina había una forma de prolongar las partidas, que era dejarte un asteroide y tratar de matar al ovni haciendo así muchos puntos y consiguiendo naves extra. Yo era bueno en esa máquina, pero realmente cualquiera que jugase de esa manera, también era bueno. Aunque había que ser bueno para saber jugar así", reflexiona Pablo Crespo sobre su pasado lúdico primigenio.

"Y después llegaron los ordenadores", continúa relatándonos Pablo. "Fui al SIMO. Allí lo vi por primera vez, y me enamoré: el Spectrum. Conseguí que mi padre me prestara dinero y me lo compré, no se me olvida, nada más llegar a España y en el Corte Inglés: 52.000 pesetas me costó. Con *El Jugador de Ajedrez*", recuerda. En aquel momento, "tendría 18 años, ya era mayorcito. Y estaba a otras cosas; la edad para los recreativos eran los 12, 14, 15… seguí jugando, pero ya en casa, inicialmente con el Spectrum. Ya con la tienda tuve otros, un poco de todo… pero el Spectrum fue mi primer ordenador y, de 8 bits, es mi favorito".

Los videojuegos habían entrado en la vida de Pablo. Para quedarse. Y también profesionalmente: "la tienda de la calle Montera la abriría con 21 años. Era más una tienda de alquiler, una especie de videoclub de videojuegos. Y desde el día uno empezamos a vender por correo. Esto tuvo mucho éxito; en España no había dónde comprar juegos por correo, tampoco requería una inversión muy grande, ibas sobre pedido, casi… y se empezó a ganar dinero. A poquito de abrir la tienda, de Commodore, fuimos uno de sus primeros clientes… vendíamos a lo mejor 1000 ordenadores al mes. Todo en venta por correo, en la tienda no se vendía tanto", recuerda Pablo. Y todo ello, sin dejar de jugar, y por supuesto, con sus preferencias lúdicas: "mi juego favorito de Spectrum fue *Manic Miner*. Creo que no llegué a acabarlo, pero me pasé muchas pantallas. Y *Knight Lore* de Ultimate. Todo el tema del Filmation me pareció una maravilla; el salto que pegó el Spectrum con *Alien 8* y ese tipo de juegos en 3D fue enorme".



"Empezamos a traer cosas de Estados Unidos, en la época de los 16 bits, que en España no se encontraban", sigue recordando Pablo, dejando patente su visión comercial. "Amiga, Atari, cosas de consolas. La Game Boy, que la llevaba Spaco. Empezó a haber muchas tiendas, podías comprar videojuegos en El Corte Inglés, en supermercados… pero quizá, el paso más innovador lo dimos nosotros con la venta por correo. Nos empezamos a hacer más grandes, a montar franquicias. Un modelo de negocio rentable: no teníamos dinero para abrir nosotros pero, mediante las franquicias, llegamos a abrir unas 70 u 80 tiendas allá por 1999. La primera yo creo que en el 91 o 92. Éramos, además, los que más marketing hacíamos, los que más nos comunicábamos, y de una forma muy cercana. La interrelación con los publisher era muy directa y amigable". Lo arriba apuntado: Pablo Crespo, la humanidad por (calle) Montera, el trato cálido y cercano como leitmotiv personal y profesional.

En esa relación cariñosamente directa con las compañías, quedan muchos recuerdos de desarrolladores, publisher, y juegos. "Estaban las distribuidoras: Proein, System 4, Serma, Dro… y la relación era buena con todas, aunque en aquella época con quien más trabajábamos era con Erbe. Paco Pastor y Andy Bagney, nos ayudaban mucho y era muy fácil trabajar con ellos", asegura Pablo. "Y a nivel de desarrollo, Dinamic era para mí la líder, la pionera. De sus juegos, con el que más jugué fue con *Saimazoom*. Y *Army Moves* también me gustaba bastante. *Profanation* vendió mucho, pero me costaba pasar la gota aquella", reconoce divertido Pablo Crespo. "Y en la época de los 16 bits, mi ordenador favorito fue Amiga. Ya estaban las consolas, pero con Amiga jugué mucho al *Block Out*, *Emerald Mine*, que era como una versión del *Boulder Dash*, pero a mí me gustaba más este… Y en Mega Drive me enganché con *Hellfire* y *R-Type*. Normalmente cerrábamos la tienda, entonces estábamos en Santa María de la Cabeza, y nos quedábamos jugando al *NHL*, que era muy rápido, muy dinámico". No deja de ser una historia muy parecida a la de cualquier jugador, la de estar deseando terminar el trabajo para poder gozar de nuestros videojuegos favoritos… aunque en el caso de Pablo, quizá, a mayor escala. Según prosigue relatándonos, "después de Mega Drive, el gran salto fue el PC. Esto sería alrededor del año 2000, fue cuando montamos las salas Confederación: salones con ordenadores donde se jugaba por tiempo, con internet, compitiendo contra gente real. La sala estaba debajo de la tienda de Preciados, y allí cuando cerrábamos los sábados, nos quedábamos hasta las cinco de la mañana jugando *Quake*, y sobre todo, *Starcraft*, otro de mis juegos favoritos".

El ciclo de la vida lúdica sigue para Pablo Crespo en la época actual, como debe ser: "a juegos nuevos, alguna partidilla echo. Pero es más ver el juego, sin llegar a profundizar", nos cuenta. Más que ciclo, un círculo en eterno retorno que nunca se cierra, y siempre vuelve al punto de partida… nunca mejor dicho. "Hoy día voy a torneos de pinball. Y los arcades ochenteros me encantan, vuelvo a ellos siempre que tengo tiempo. También he vuelto a *Civilization II*, otro de mis favoritos. Y sí, claro que he vuelto a jugar a *Starcraft*; estoy en una especie de vuelta al pasado", reconoce Pablo no sin cierto orgullo.

"Hace ya tiempo, escribí en algún buscador de internet la palabra 'pinball'. A ver qué salía. Y ese día, descubrí que había gente que tenía pinball en casa. ¡A mí no se me había ocurrido! Me interesó, empecé a profundizar… vi que se organizaban torneíllos de pinball, conseguí comprar uno… me hice con alguna arcade… y aquello se convirtió en mi principal hobby", relata. Y concluye: "no es una anécdota, sino una reflexión; algo que tenías olvidado, vuelve. Se te enciende la bombilla, indagas, y descubres que hay un mundo ahí. Y lo he visto en mucha gente: ves la cara de alegría en alguien que lleva mucho tiempo sin ver un pinball. Es muy bonito. Es como la función de los museos: volver a traer la ilusión, esos recuerdos que tienes olvidados". *

¡VIEJUNO!

SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN



4 NÚMEROS

(1 año de edición en papel+ edición digital)

~~27,80€~~

20€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**
Por teléfono **91 514 06 00 /** Por email: **suscripciones@axelspringer.es**

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2022. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos personales, te informamos de que los datos que nos proporciones serán tratados por el Responsable del Tratamiento Axel Springer España S.A. con objeto de (I) gestionar tu suscripción y (II) ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es ejecución del contrato para la finalidad (I) e interés legítimo para la finalidad (II). Tus datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal. Tus datos serán conservados hasta cumplir con la finalidad. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento y oposición mediante escrito a Axel Springer España, S. A. C/Juan de Mariana nº 15, 28045 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es.

Los mejores juegos retro te esperan en Nintendo Switch Online, la suscripción que da acceso a un creciente catálogo de más de cien juegos clásicos de NES, SNES, N64 y Mega Drive. Inicia ya tu prueba gratuita de siete días para redescubrir tus juegos favoritos como nunca antes: con modo TV y portátil, guardado de partida instantáneo, opción de rebobinado, juego en línea y muchas ventajas más.

¡SACA TODO EL PARTIDO A TU SWITCH CON NINTENDO SWITCH ONLINE!

SUSCRIPCIÓN ESTÁNDAR

- Acceso instantáneo a más de cien juegos de NES y SNES por 19,99€ al año (¡1,67€ al mes!)
- Un catálogo en constante expansión con sagas como *Zelda*, *Mario* o *Kirby*.
- Guardado de partida instantáneo y rebobinado.
- Juego online en una amplia selección de juegos retro (hasta cuatro jugadores en N64).
- Juego online en todos los títulos de Switch compatibles.

¡Cientos de horas de diversión al instante!

SUSCRIPCIÓN NSO + PAQUETE DE EXPANSIÓN

- Por solo 39,99€ al año, todo lo anterior y además...
- Acceso instantáneo a un catálogo creciente de títulos de N64 y Mega Drive.
- Selección de contenido descargable de pago de juegos de Switch.

VELOCIDAD PIXELADA

Dentro del impresionante catálogo retro que ofrece la suscripción a Nintendo Switch Online, encontramos un gran número de joyas de la velocidad. Repasamos algunos de los referentes que es obligado revivir gracias a las nuevas características que ofrecen los juegos retro en la consola híbrida de Nintendo.

SNES • NINTENDO • 1992 • VELOCIDAD

SUPER MARIO KART





Es uno de los grandes pesos pesados del excelso catálogo de 'El Cerebro de la Bestia'. Y, en su versión para Nintendo Switch Online, *Super Mario Kart* ofrece su mejor cara hasta la fecha. La endiablada jugabilidad de siempre, que ya se ha convertido en leyenda de la historia de los videojuegos, se mantiene totalmente inalterada y, treinta años después, sorprende comprobar que sigue tan vigente como el primer día. Las carreras son diversión en estado puro y, en esta versión para Nintendo Switch, el control ha sido adaptado a la perfección al mando Pro y a los Joy-Con. Al igual que en 1992, superar sus cuatro copas en solitario, que están divididas en diferentes cilindradas, es un verdadero reto para cualquier piloto, mientras que el modo multijugador a pantalla partida sigue siendo una fuente inagotable de piques y risas entre amigos. Además, esta versión también nos ofrece la posibilidad de disputar carreras multijugador online, que funcionan con una fluidez absoluta y añaden una dimensión totalmente nueva al clásico de Nintendo. Como colofón, el modo portátil es un auténtico regalo, ya que disfrutar de la grandeza de este mítico título en cualquier parte es un añadido totalmente impagable y que ya justifica por sí solo regresar a estos inolvidables circuitos.

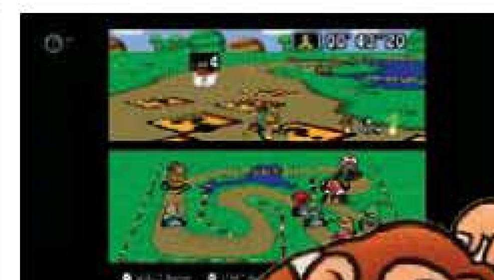

» Las carreras ofrecen diversión desde el minuto uno.


» Tenemos ocho pilotos 'nintenderos' para elegir.

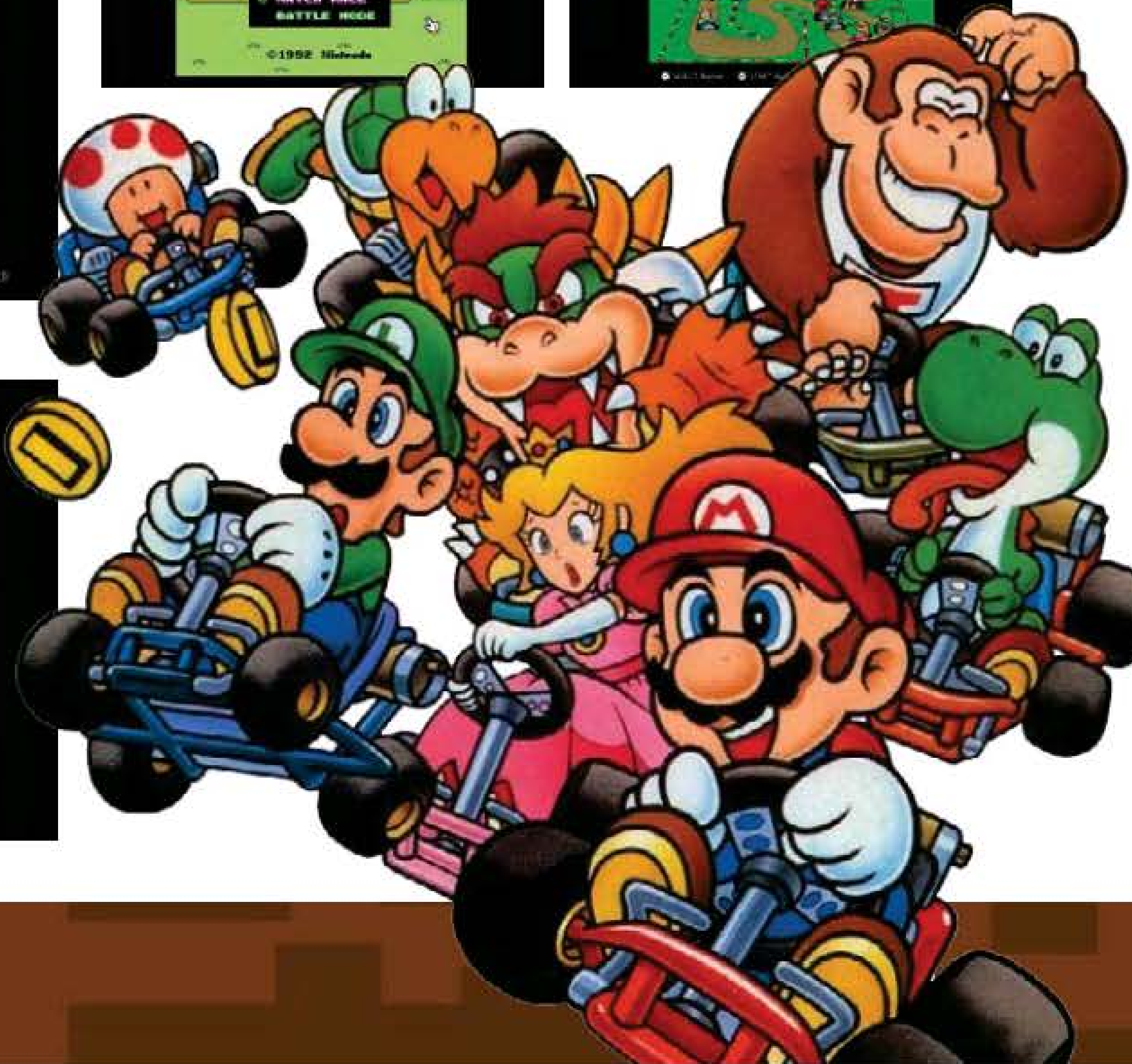

» Los circuitos tienen un diseño excepcional.


» Las trampas y objetos marcan el devenir de las carreras.






» Competir en línea es un auténtico puntazo gracias a NSO.



N64 • NINTENDO • 1998 • VELOCIDAD

F-ZERO X



Tras su espectacular estreno en SNES, la tercera entrega de la serie *F-Zero* aprovechó todo el potencial de N64 para dar el salto a unas impresionantes 3D que llevaron un paso más allá a la futurista ambientación de sus carreras.
A lo largo de varios modos de juego, entre los que destacaban el clásico Grand, el salvaje Death Race y el multijugador local para hasta cuatro jugadores simultáneos, *F-Zero X* nos lanzaba a competir en veinticuatro enrevesados circuitos que debíamos surcar a toda velocidad a bordo de los vehículos de treinta pilotos, cada uno de ellos con una personalidad muy marcada y unas características propias.
En Nintendo Switch Online, *F-Zero X* sigue siendo un juego tremendamente disfrutable, desplegando unas carreras tan frenéticas como técnicas y que se adaptan a cualquier tipo de jugador gracias a sus distintos niveles de dificultad. Y todo ello con las ventajas exclusivas de la consola híbrida de Nintendo.



» Velocidad, técnica y frenetismo se dan la mano en este atemporal arcade de velocidad.



» Superar sus cinco copas es todo un reto.



» Las carreras online suman horas de diversión.



» Sus pilotos son ya una leyenda de Nintendo.



» Los gráficos 3D siguen luciendo de maravilla.



» ¡Ni los polígonos se le resistían a SNES!



» Las pistas tienen distintas superficies.

SNES • NINTENDO • 1994 • VELOCIDAD

STUNT RACE FX



El uso del chip Super FX permitió a Nintendo marcarse el primer juego de carreras poligonales de SNES. Y el resultado fue impresionante. Pero, mucho más que una cara bonita, *Stunt Race FX* se desmarcó como un exigente juego de conducción en el que debíamos sacar a relucir nuestra pericia como pilotos a bordo de vehículos de distintas clases, lo que ofrecía una profundidad inusitada para la época.
Así, mientras el enorme y resistente 4WD era ideal para carreras acrobáticas, el vehículo F-Type destacaba por su imponente velocidad punta, que contrastaba con su reducida capacidad para aguantar impactos.
Con tres categorías diferentes, más una (Master) desbloqueable, los quince circuitos de *Stunt Race FX* nos exigían dominar todos los estilos de conducción para alzarnos con la victoria, una seña de identidad que se mantiene inalterada en su versión para Nintendo Switch Online, que sigue siendo una joya.



» En el modo multijugador, también online gracias a NSO, la diversión se multiplica.



» Cada vehículo tiene un estilo bien diferenciado.



» En los bonus nos toca subirnos a un tráiler.

>> Y TAMBIÉN DISPONIBLES...



F-ZERO

Nintendo exprimió el 'Modo 7' de SNES para crear una obra maestra que sentó las bases de los juegos de velocidad futuristas. Rápido, brutal y con un control perfecto, *F-Zero* es un gran ejemplo de lo que significa ser atemporal.



MARIO KART 64

Mario adaptó sus carreras de karts a las 3D que tan bien manejaba N64. Su infalible diversión se mantenía, mientras que los nuevos añadidos, como el modo para cuatro jugadores simultáneos, le convirtieron en un título indispensable.



EXCITEBIKE

Tan simple en su concepto como absorbente en su propuesta, *Excitebike* fue una de las primeras obras maestras de la velocidad en NES. Nunca pilotar una moto de cross fue tan divertido como hasta que descubrimos sus pistas.

40 AÑOS DEL ZX SPEC

TEXTO DE GRAEME MASON Y MARTYN CARROLL



Cuando Sinclair lanzó el ZX Spectrum en abril de 1982, sería impensable para los implicados en su concepción que 40 años después siguiéramos elogiándolo, hablando y escribiendo sobre él. El Spectrum vio la luz en un momento en que la demanda de ordenadores personales estaba creciendo, y el coste de los componentes caía; lo que trajo experimentación e innovación. Las cosas estaban cambiando a un ritmo tal, que Sinclair adoptó un ritmo de actualizar el hardware cada 12 meses. La pista estaba en el nombre: el ZX80 (1980) fue continuado por el ZX81 (1981) y el ZX82 y ZX83 serían los próximos en la lanzadera.

Esta no fue una actualización como aquellas anuales que se aplican hoy día a los dispositivos móviles: el ZX81 era una máquina monocroma silenciosa, mientras que el ZX82 añadiría color y capacidades sonoras. Fue un claro paso adelante, y la adición de gráficos en color propició que Sinclair cambiara el nombre de ZX82 a ZX Spectrum. Pero independientemente del nuevo nombre, el Spectrum aún era el ordenador que Sinclair lanzaba en 1982, y un trampolín para lo que vendría después... fuera lo que fuera que se estaba cociendo en los laboratorios de Cambridge.

Pero como todos sabemos, el Spectrum logró ese delicado equilibrio entre capacidades y coste. El sonido era pobre y el teclado gomoso, pero superó a muchas máquinas rivales más costosas. La rápida CPU, los gráficos en color y la generosa cantidad de memoria también lo hicieron bueno para actividades lúdicas; el resultado fue un ordenador que vendió millones, y jugó un importante papel en la industria del videojuego. Y 40 años después, celebramos el nacimiento de un ordenador milagroso.



» *The Hobbit* fue el juego que presentó el concepto de ficción interactiva a toda una generación.



» En las ferias informáticas bullía el entusiasmo.

"LA EXPECTACIÓN AUMENTABA. Y POR FIN, EN NOVIEMBRE, APARECIERON LOS JUEGOS"

TRUM

EL ZX SPECTRUM CUMPLE 40 AÑOS. Y EN RETRO GAMER NOS PARECE LA OCASIÓN PERFECTA PARA RECORDAR AÑO TRAS AÑO, LOS ACONTECIMIENTOS, JUEGOS Y PERSONAS QUE DEFINIERON UNA ERA Y FRAGUARON UNA GENERACIÓN DE PROGRAMADORES Y JUGADORES

NUEVO GRUPO
(17/06/2022)
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:
rebrand.ly/byneon

1982

Todo comenzó un 23 de abril de 1982, cuando Sinclair presentó el ZX Spectrum en toda su gloria de teclas gomosas en la Feria de Informática Earl's Court de Londres. Los problemas iniciales de producción provocaron que la disponibilidad del ordenador fuera escasa en Reino Unido hasta el verAno de 1982. El público general y, aún más importante, los desarrolladores, pudieron tener en sus manos los primeros modelos de 16K a 125 £, o el de 48K a 175 £.

Debido a ello, también escaseó el software a lo largo de 1982, y no fue hasta finales de aquel año cuando los usuarios de Spectrum pudieron disfrutar juegos producidos y programados profesionalmente. Todavía en junio, la revista *Sinclair User* dedicaba un amplio espacio al predecesor del Spectrum, el ZX81, centrándose más en la programación y las aplicaciones prácticas de la máquina que en los videojuegos. Pero el mismo número incluía buenas noticias: "la RAM de 48KB es tan poderosa como la del Apple II, costando la tercera parte de su precio", informaba la revista mientras incluía fotos de multitudes ansiosas en la Feria de Earl's Court.

Pero aún era imposible encontrar Spectrums dos meses después, y además se descubrió que un lote de máquinas de 16K estaba defectuoso y hubo que retirarlos de la venta. El propio Sinclair estuvo buscando financiación para poder continuar la producción tanto del Spectrum, como de sus otros proyectos. La expectación aumentaba. Y por fin, en noviembre, aparecieron los juegos; el socio desarrollador de Sinclair, Psion, trajo algunos de los mejores, replicando con *Space Raiders* y *Planetoids* los títulos de recreativa *Space Invaders* y *Asteroids* respectivamente.

Con el Spectrum ya disponible, el mercado se expandió rápidamente y editoras como Melbourne House o Quicksilva se convirtieron en los primeros pioneros. El número de enero de *Sinclair User* (fecha de publicación: diciembre de 1982) incluyó una selección considerablemente mayor de juegos analizados, con lo que el escenario estaba listo para el despegue del Spectrum en 1983.

HARDWARE>SOFTWARE

Tras el retraso del Spectrum, del que tanto se ha informado, Sinclair continuó conectándole hardware. Interfaces, unidades de disco y el ZX Microdrive se anunciaron en prensa, con promesas de cargas ultrarápidas y facilidades de uso seduciendo a lectores entusiasmados con esta nueva revolución tecnológica. A lo largo de 1982, Sinclair siguió impulsando su sueño de vender una gran gama de complementos en el momento de adquirir la nueva máquina.



JUEGOS DESTACADOS

PENETRATOR

COMPAÑÍA: MELBOURNE HOUSE
DESARROLLADOR: VERONIKA MEGLER & PHILIP MITCHELL
MEJOR NOTA: 9/10 (C&VG)



Uno de los primeros clones de recreativa, *Penetrator* de Melbourne House, tomó el clásico matamarcianos *Scramble* y lo completó con un diseñador de niveles con el cual los jugadores podían crear escenarios que bombardear y destruir. Inteligente, brillante, a años luz de sus competidores.

HORACE GOES SKIING

COMPAÑÍA: PSION
DESARROLLADOR: WILLIAM TANG
MEJOR NOTA: 5/5 (PERSONAL COMPUTER NEWS)



El programador de Psion William Tang ya había creado un clon de *Pac-Man*, *Hungry Horace*, y la escena de Spectrum necesitaba su mascota. *Horace Goes Skiing* es una dulce combinación entre *Frogger* y slalom colina abajo, fácilmente el mejor título de la trilogía de Horace y un juego primigenio memorable.

FOOTBALL MANAGER

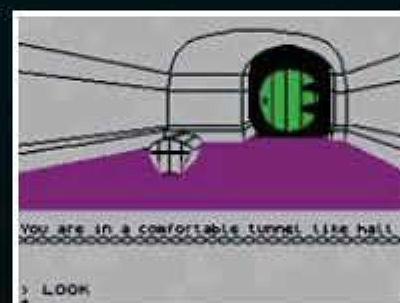
COMPAÑÍA: ADDICTIVE GAMES
DESARROLLADOR: KEVIN TOMS
MEJOR NOTA: 909/1000 (ACE)



La popularidad de los simuladores de gestión deportiva futbolera es grande aún hoy día, y empezó con *Football Manager* de Kevin Toms. El nivel de elección estratégica e interacción fueron notables para la época, remarcadas por una necesaria representación visual de nuestras acciones.

THE HOBBIT

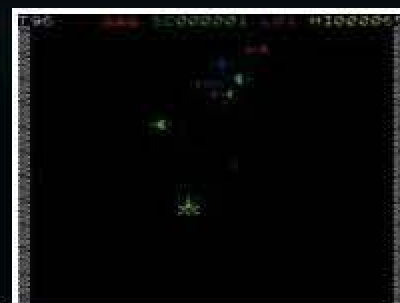
COMPAÑÍA: MELBOURNE HOUSE
DESARROLLADOR: VERONIKA MEGLER & PHILIP MITCHELL
MEJOR NOTA: 9/10 (C&VG)



Los juegos de aventuras fueron una de las piedras angulares en la primera escena del software en Spectrum, y *The Hobbit* es con acierto considerado uno de los mejores de todos los tiempos. Que además fuera una de las primeras aventuras en incluir gráficos lo distanció sobre su competencia.

ARCADIA

COMPAÑÍA: IMAGINE SOFTWARE
DESARROLLADOR: DAVID LAWSON
MEJOR NOTA: 4/5 (HOME COMPUTING WEEKLY)



El triste fallecimiento de David Lawson arroja recuerdos de este su primer esfuerzo en programación: un frenético matamarcianos que ayudó a establecer a Imagine como una de las principales empresas de desarrollo para Spectrum. Rápido, emocionante, se vendió a raudales gracias a sus fluidas mecánicas.

1983

"LAS VENTAS DE HARDWARE FUERON ENORMES, EN PARTE POR SU BAJADA DE PRECIOS"



» [ZX Spectrum] El matabichos de Ultimate, *Pssst*, fue uno de los diez títulos que Sinclair lanzó en formato cartucho.

Los problemas de suministro fueron a menos, y el Spectrum estuvo finalmente disponible para compra en cadenas comerciales como WHSmith. Algunas grandes tiendas incluso crearon áreas específicas donde los potenciales compradores podían probar el hardware y software más reciente. Y hablando de software, este fue el año en que el volumen de lanzamientos finalmente aumentó. Tremendamente. De manera repentina, los usuarios disponían de muchas opciones entre las cuales elegir, aunque el estilo de juego aún fuera limitado: si amabas *Space Invaders* y *Galaxians* estabas de suerte, ya que tenías más de 20 clones no oficiales entre los que elegir. También estaban disponibles aproximadamente una docena de versiones de *Pac-Man* y *Frogger*, y Dios sabe cuántos juegos inanes de laberinto.

Afortunadamente, hubo joyas originales entre tantas recreativas replicadas. La selección que hemos preparado para representar este año es muy obvia, pero su lanzamiento fue crucial para demostrar las posibilidades del Spectrum, y que pudieran compararse estas con las de otros ordenadores. La mayoría de compañías de software inglesas apostaron por una gran variedad de máquinas, pero Bug-Byte, Imagine Software, Quicksilva y Ultimate Play The Game se lanzaron a desarrollar para Spectrum porque este concentraba la mayor parte del mercado. Las ventas de hardware fueron enormes, en parte por su bajada de precios: en mayo el modelo de 16K se abarató hasta 99 £ (convirtiéndose de ese modo en el primer ordenador en color para el mercado minorista por debajo de 100 £) y la versión 48K se quedó en 129 £ (el cual podríamos decir que fue el auténtico ofertón, mirando las cosas con perspectiva).

El primer hito del Spectrum llegó en agosto, cuando Sinclair anunció que las ventas en Reino Unido y Europa habían superado el medio millón. Y no pareció que aquello fuera a menos cuando se vendieron más de 50.000 máquinas en Reino Unido, cada mes previo al crucial período navideño. No todo fue tan bien en el apartado del hardware. El combo de Interface 1 y Microdrive (el sistema de almacenamiento a bajo coste de Sinclair) aterrizó finalmente en septiembre, con 16 meses de retraso. El Interface 2 llegó el mismo mes con un puerto añadido para cartuchos ROM, pero nunca llamó la atención al lanzarse solo diez títulos para este formato. Fueron contratiempos, sí, pero... ¿realmente importaba, cuando Sinclair ya se había hecho con el 42 % del mercado de ordenadores en Reino Unido?

SALVE, SIR CLIVE



En junio de 1983 se hizo público que Clive Sinclair, conocido por muchos cariñosamente como 'Tío Clive', se convertiría en Sir Clive al ser nombrado como tal por la Reina de Inglaterra. Con solo 42 años en aquel momento, se hizo merecedor de este reconocimiento por su contribución a la industria informática de Reino Unido, al llevar ZX81 y Spectrum a tantos hogares. Para él el premio significó un "auténtico gran honor".

JUEGOS DESTACADOS

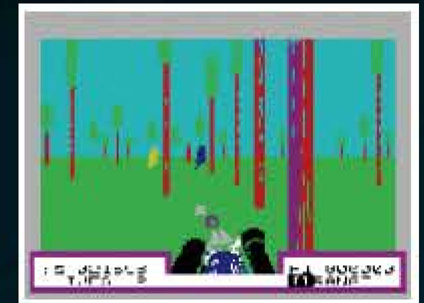
JETPAC



COMPAÑÍA: ULTIMATE PLAY THE GAME
DESARROLLADOR: ULTIMATE PLAY THE GAME
MEJOR NOTA: 9/10 (C&VG)

Ultimate irrumpió en escena con un perfecto debut que mostró su elegante estilo desarrollador, destacando las credenciales arcade del Spectrum. *Jetpac* fue el refinado pegatiros espacial que marcó el estándar a seguir por los demás desarrolladores.

DEATHCHASE



COMPAÑÍA: MICROMEGA
DESARROLLADOR: MJ ESTCOURT
MEJOR NOTA: 92% (CRASH)

Al igual que *Jetpac*, este fue otro título que se las apañó para correr en un Spectrum 16K. Fue el primer juego en ofrecer sensaciones tridimensionales mientras esquivábamos árboles por el bosque. Y el mejor juego no oficial de *Star Wars*.

MANIC MINER



COMPAÑÍA: BUG-BYTE SOFTWARE
DESARROLLADOR: MATTHEW SMITH
MEJOR NOTA: 9/10 (C&VG)

En la época de juegos a pantalla única, Matthew Smith diseñó un plataformas que presentó 20 niveles únicos, siendo cada uno un minipuzle. Junto a su secuela *Jet Set Willy*, este clásico se ha convertido en sinónimo de Spectrum.

ANT ATTACK



COMPAÑÍA: QUICKSILVA
DESARROLLADOR: SANDY WHITE & ANGELA SUTHERLAND
MEJOR NOTA: 85% (CRASH)

Los primeros años estuvieron llenos de momentos asombrosos, cuando echabas un vistazo a un juego y este brillaba. Como *Ant Attack*, con sus gráficos isométricos llevándote a la inhóspita ciudad infestada de hormigas de Antescher.

CHUCKIE EGG



COMPAÑÍA: A&F SOFTWARE
DESARROLLADOR: NIGEL ALDERTON
MEJOR NOTA: 80% (CRASH)

Este título de plataformas y escaleras reprodujo la velocidad y fluidez que esperarías encontrar en los juegos de recreativa. Seguramente esta sea la mejor versión del clásico, aunque no todo el mundo esté de acuerdo con tal afirmación.

1984

Tras llevar los ordenadores a los hogares, Sinclair puso el punto de mira en las oficinas, presentando el QL (por Quantum Leap, salto cuántico) en enero. Fue un movimiento atrevido y, en última instancia, desastroso, con ventas de únicamente 44.000 unidades aquel año. A pesar de este contratiempo, Sinclair reveló en marzo que su facturación durante los 12 meses anteriores había aumentado un 42 % hasta 77,7 millones de libras, y esto se debió principalmente por las ventas de hardware y software de Spectrum. Las ganancias se estancaron de manera preocupante lo cual se atribuyó a los costes arrastrados por el QL y el TV80, la televisión de bolsillo que Sinclair lanzó a la indiferencia en octubre de 1983.

En el apartado de software de terceros, aparecían a diario compañías que lanzaban juegos para el ordenador más vendido de Reino Unido. Algunas editoras como Ocean Software, Elite Systems y Software Projects se afianzaron en el mercado. Ocean y Elite rápidamente vislumbraron el valor de las licencias, pero pasaría tiempo antes de que estas dominaran el mercado. Imagine fue una baja notable; la casa de software con sede en Liverpool se vino abajo en julio de 1984, tras meses de dudas sobre su solvencia. La industria ya sufría el problema de la piratería, y se apuntó a esta razón como aquella que había provocado la desaparición de Imagine. Sin embargo, estaba claro que la empresa había sucumbido ante todo por su culpa, asesinada (o 'Bandersnatcheada', más bien) por sus propias manos.



» [ZX Spectrum] Ocean anotó un tanto aquel año con el juego de fútbol *Match Day* de Jon Ritman.

El fracaso del QL y otras extrañas aventuras empresariales de Sinclair, llevó a este a analizar qué le estaba funcionando comercialmente, así que se centró en el Spectrum. En agosto, inteligentemente, dejó de vender el modelo de 16K, y reimaginó el modelo de 48K como Spectrum+, que aterrizó en octubre con un teclado inspirado por el del QL. Si bien hoy día entendemos las teclas de goma como parte del encanto del Spectrum, no era ciertamente su característica más práctica, por lo que actualizar esta tenía todo el sentido del mundo. Menos lógico fue poner el Spectrum+ en venta a 179 £, levemente compensado por su inclusión en un pack de seis juegos (que Sinclair aseguraba costar 67 £. Sí, claro).

El año terminó de la mejor manera para los jugadores, cuando Ultimate lanzó no uno sino dos juegos protagonizados por Sabreman antes de Navidad. La empresa ya se había pavoneado con anterioridad asegurando que estaba muy por delante de la competencia, pero es cierto que la llegada de *Underwurlde* y *Knight Lore* probaron que su optimismo estaba justificado.

LLEGA CRASH

Aunque inicialmente comenzara su andadura como catálogo de venta por correo con reseñas de los juegos más recientes, el primer número propiamente dicho de *Crash* ("La Publicación Mensual de reseñas de Spectrum") se puso a la venta el 13 de enero de 1984. Aquel fue un día de suerte para el editor Roger Kean y su equipo de Newsfield, ya que su descomunal éxito originaría las revistas hermanas *Zzap!64* y *The Games Machine*.





"APARECÍAN A DIARIO COMPAÑÍAS QUE LANZABAN JUEGOS PARA EL ORDENADOR MÁS VENDIDO DE REINO UNIDO"

JUEGOS DESTACADOS

SABRE WULF



COMPAÑÍA: ULTIMATE PLAY THE GAME
DESARROLLADOR: ULTIMATE PLAY THE GAME
MEJOR NOTA: 91% (CRASH)

La primera aventura de Sabreman es recordada por su enorme mapeado, coloridos gráficos, excelente animación... y su precio de 10 £. ¿Mereció la pena pagar más por un bonito juego de laberintos presentado en una hermosa caja? Absolutamente.

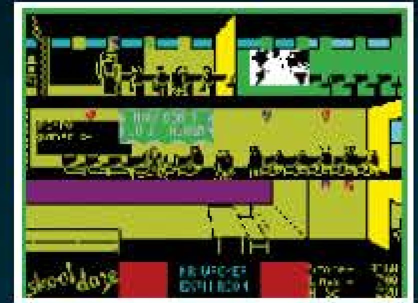
THE LORDS OF MIDNIGHT



COMPAÑÍA: BEYOND SOFTWARE
DESARROLLADOR: MIKE SINGLETON
MEJOR NOTA: 10/10 (PCG)

Denominar como 'épico' a un juego de Spectrum podría parecer pretencioso... máxime si era el tuyo. Pero lo que hizo Mike Singleton estuvo plenamente justificado: 4.000 localizaciones, 32 personajes jugables, múltiples formas de ganar. Auténticamente épico.

SKOOL DAZE



COMPAÑÍA: MICROSPHERE
DESARROLLADOR: DAVID REIDY & KEITH WARRINGTON
MEJOR NOTA: 93% (CRASH)

Crecer aprendiendo con el Spectrum incluyó cambiar todos los nombres de profesores en este juego por los de nuestros auténticos profesores, correr disparando tirachinas, garabatear en las pizarras y, en general, generar caos. Estos días de colegio fueron los días más felices.

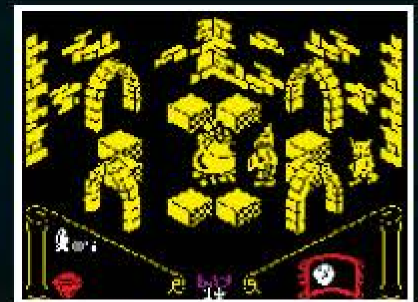
DALEY THOMPSON'S DECATHLON



COMPAÑÍA: OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR: OCEAN SOFTWARE
MEJOR NOTA: 8/10 (SINCLAIR USER)

Alinear *Track & Field* con un héroe deportivo local fue un golpe maestro de marketing por parte de Ocean que les posibilitó conseguir un rotundo éxito navideño. *Hyper Sports* y *Super Test* fueron mejores, pero el original fue icónico.

KNIGHT LORE



COMPAÑÍA: ULTIMATE PLAY THE GAME
DESARROLLADOR: ULTIMATE PLAY THE GAME
MEJOR NOTA: 10/10 (PCG)

El desparpajo de Ultimate, creando como quien no quiere la cosa un nuevo estilo de juego para una serie en proceso. La tercera aventura de Sabreman presentó el increíble sistema 'Filmation' que dio vida a mundos isométricos y múltiples imitadores.



» Un poco acostumbrado vistazo a *Bandersnatch*, el publicitado 'megajuego' que contribuyó a la caída de Imagine Software.



» Ultimate terminó el año con estilo, lanzando dos clásicos instantáneos de Speccy.

» El Spectrum+ fue otro superventas, pero el éxito tiene su precio.

1985

Hubo mucho entusiasmo en torno al ordenador de Sinclair al comenzar este año, con la compañía US Gold proclamando "nunca ha habido un momento mejor para tener un Spectrum..." en enero, así que fue difícil no contagiarse de tanto optimismo. Si bien las navidades de 1984 fueron decepcionantes para algunos (a excepción de Ultimate), la promesa de riquezas lúdicas durante 1985 atrajo a más personas al ordenador de Sinclair. No era conocido que los juegos comerciales no estuvieran programados en BASIC, ni siquiera los más económicos de compañías como Mastertronic. Y si bien puede que el propio Sir Clive Sinclair se enfadara por el hecho de que el Spectrum se popularizara como máquina para jugar, fue indudablemente esto lo que ayudó a vender la máquina por toda Europa.

Fue en 1985 cuando arrancó el imparable avance de los juegos licenciados, empezando con el muy rockero título de helicópteros de Elite: *Airwolf*. Con pocos parecidos con la serie (aparte del helicóptero), *Airwolf* también llegó como representante de la extrema dificultad existente en muchos juegos de Spectrum; pero su exitazo propició que Elite se arrojara en los brazos abiertos de los títulos licenciados, además de animar a otras compañías a que también lo hicieran. La relación US Gold/Ocean Software ya había producido varios éxitos arcade, pero estas dos empresas pronto tomarían caminos separados, compitiendo en una batalla campal por las licencias a lo largo de los años ochenta.

Mientras tanto, el propio Sinclair estaba ocupado trabajando en su nuevo Spectrum. Sin embargo, la compañía y su popular ordenador empezaban a ser víctimas del éxito; fue un año cargado de rumores. Hasta que finalmente, en otoño llegó el nuevo Spectrum 128K... a España. Consciente de las grandes existencias del Spectrum+ en almacenes de Reino Unido, Sinclair decidió centrar sus esfuerzos en quitarse de encima cuantas máquinas de 48K pudiera, antes de migrar al modelo superior. El resultado, ojos envidiosos por toda Europa mientras la compañía española Investrónica fabricaba y distribuía el Spectrum 128K por el mundo (de habla hispana). "Las ventas de Spectrum+ estarán garantizadas durante el período navideño", aseguraban desde la revista *Crash* en octubre, "con el 128K de vacaciones en España consiguiendo ingresos en un mercado completamente nuevo. Mientras, todo el mundo en casa, confinado en las eras oscuras de los 48K".

Fue una decisión desconcertante por parte de Sinclair descuidar su mercado más grande, pero los juegos siguieron llegando a los ordenadores de 48K a medida que los desarrolladores lograban exprimir las capacidades de la máquina. Esfuerzos técnicamente maravillosos como *Starion*, *Dragontorc*, *Shadowfire* y *I, Of The Mask* se codearon con el creciente mercado de línea económica, con títulos como *Finders Keepers* de David Jones ofreciendo una relación calidad-precio increíble. Cuando nos dirigíamos hacia 1986, estaba claro que el ZX Spectrum 48K no iba a ninguna parte.

EL MAL TRATO

Cuando Sinclair adelantó sus planes para lanzar su Spectrum 128K en 1985, el minorista Dixons, que había pagado 10 millones de libras para asegurar una gran cantidad de Spectrum+, se sintió comprensiblemente molesto. Ansiosos por maltratar a uno de sus mayores socios en Reino Unido, lanzaron el 128K en España mientras que los ingleses tuvieron que esperar al año siguiente... con los padres que habían comprado en Dixons, reacios a adquirir tan pronto un nuevo ordenador.







» [ZX Spectrum] A lo largo de 1985 los juegos de Spectrum se volvieron más complejos, como la aventura *Shadowfire*.

"FUE UN AÑO CARGADO DE RUMORES. HASTA QUE FINALMENTE, EN OTOÑO LLEGÓ EL NUEVO SPECTRUM 128K... A ESPAÑA"

JUEGOS DESTACADOS

COMMANDO



COMPAÑÍA: ELITE SYSTEMS
DESARROLLADOR: KEITH BURKHILL & NIGEL ALDERTON
MEJOR NOTA: 5/5 (SINCLAIR USER)

Elite ya había tanteado las licencias, pero fue esta fantástica versión del exitazo de Capcom lo que les catapultó a las alturas. Un superventas cuya precisa recreación de las mecánicas del original confirmó que las conversiones de recreativas, podrían ser hechas y bien hechas en el Speccy.

SABOTEUR!



COMPAÑÍA: DURELL SOFTWARE
DESARROLLADOR: CLIVE TOWNSEND
MEJOR NOTA: 5/5 (SINCLAIR USER)

Durell consolidó su posición como una de las principales compañías de software para Spectrum con esta aventura ninja del creador Clive Townsend. Con un atmosférico mundo abierto lleno de perros asesinos y guardias, fue una sensacional misión pletórica de emociones.

STARQUAKE



COMPAÑÍA: BUBBLE BUS SOFTWARE
DESARROLLADOR: STEPHEN CROW
MEJOR NOTA: 96% (CRASH)

En 1985, los afortunados usuarios de Spectrum recibieron esta superlativamente simpaticona aventura arcade de Stephen Crow y Bubble Bus. *Starquake* tiene lugar en docenas de coloridas y frenéticas pantallas mientras la ovalada cosa amorosa BLOB salva el universo.

FINDERS KEEPERS



COMPAÑÍA: MASTERTRONIC
DESARROLLADOR: DAVID JONES
MEJOR NOTA: 9/10 (PERSONAL COMPUTER GAMES)

No fue hasta que David Jones y Mastertronic lanzaron este primer título de la trilogía *Magic Knight*, cuando los juegos económicos se mantuvieron firmes frente a sus contrapartidas de precio completo. Divertido, atractivo y sorprendentemente profundo, *Finders Keepers* definió lo que debía adquirirse por solo 1,99 £.

MONTY ON THE RUN



COMPAÑÍA: GREMLIN GRAPHICS
DESARROLLADOR: PETER HARRAP
MEJOR NOTA: 94% (CRASH)

Gracias a los clásicos como *Jet Set Willy*, los juegos de plataformas definieron al Spectrum. *Monty On The Run* de Gremlin continuó esta tradición, con Monty Mole intentando escapar de la ley abordando un ferry a Europa. Extremadamente difícil en puntos concretos, siempre entretenido.

1986


El pobre Sinclair Spectrum 128K duró solo seis meses.



[ZX Spectrum] ¡Gráficos de recreativa en el Speccy! Bueno, casi. Aunque *Light Force* fue un impresionante matamarcianos sin los habituales problemas visuales.

Si bien los grandes juegos de Spectrum continuaron apareciendo, y el mercado del software de Spectrum en general fue de bien a mejor, 1986 fue un año turbulento para Sinclair. Tras el lanzamiento en España del 128K el otoño anterior, en Reino Unido vieron finalmente la máquina en febrero de este año. El problema era que los vendedores hicieron tan bien su trabajo las navidades pasadas, que miles de jóvenes estaban disfrutando sus nuevas máquinas de 48K. Los padres, muchos de los cuales imbuidos en la sensación de que la informática sería 'una moda pasajera', comprensiblemente no estaban dispuestos a desembolsar 180 £ en un ordenador dos meses después de haber adquirido otro.

Los problemas de Sinclair no terminaron ahí. Decidido a echar el resto en el desarrollo de su infausto vehículo eléctrico C5, la empresa estaba en apuros. De nuevo con su atención puesta en el Spectrum tras el fracaso del QL, la tibia recepción del 128K seguía dibujando un escenario ciertamente poco tranquilizador. Catalogada, esta vez sí, como una máquina para jugar, el nuevo modelo brillaba con una memoria y sonido muy superiores, pero lamentablemente poco más, incluyendo un apartado gráfico idéntico cuando los usuarios esperaban algún tipo de mejora visual.

Afortunadamente para los propietarios del modelo de 48K, los juegos siguieron llegando y , para muchos, 1986 representa el mejor año en lo que a software para Spectrum se refiere. En una dinámica continuada de fascinante variedad, los usuarios gozaron con extravagancias de mundo abierto como *Turbo Esprit* de Durell Software; suavísimos matamarcianos como *Light Force* o el elegíaco *Starglider*, disfrutes atmosféricos como *The Sentinel* o *The Great Escape*, y por supuesto, delicias británicas como el *Jack The Nipper* de Gremlin. Es más, la revista especializada en Spectrum más importante, *Crash*, finalmente alcanzó las seis cifras, vendiendo de manera continuada más de 100.000 copias al mes durante todo el año. A pesar del error de marketing cometido con el 128K -o, quizá, debido a ello-, los propietarios del Spectrum 48K disfrutaron un 1986 fantástico.

Mientras tanto la tormenta se desencadenaba, culminando en abril con la adquisición de Sinclair por parte de su rival Amstrad. 5 millones de libras costó a la compañía de Alan Sugar comprar la marca Spectrum y sus productos relacionados; Amstrad rápidamente puso en marcha un nuevo Spectrum, el +2, el cual apareció en otoño, completo y con un reproductor de casetes incorporado... algo que Sinclair siempre había sido reacio a incluir. El 128K original no tuvo ninguna oportunidad y se hundió en la oscuridad, apenas seis meses después de su lanzamiento en el Reino Unido.



Las publicaciones dedicadas al Spectrum se multiplicaron durante 1986.

EL AMANECER DE LOS RELANZAMIENTOS

Si bien las compañías centradas en editar software económico como Mastertronic habían estado reeditando títulos antiguos durante algún tiempo, no fue hasta 1986 cuando la línea de clásicos a 2,99 £ de Elite popularizó la propuesta. Su serie de lanzamientos incluía buenos juegos baratos como *Deathchase* y *Skool Daze*, los cuales se vendieron tan bien que todas las compañías tuvieron un sello económico para dar nueva vida a viejas glorias.



"PARA LOS JUGADORES PROPIETARIOS DEL 48K, 1986 FUE UN AÑO FANTÁSTICO"

JUEGOS DESTACADOS

TURBO ESPRIT

COMPAÑÍA: DURELL SOFTWARE
DESARROLLADOR: MIKE RICHARDSON
MEJOR NOTA: 5/5 (SINCLAIR USER)



Ya había juegos de mundo abierto en el Spectrum, pero el titulazo de conducción creado por Mike Richardson sigue siendo una maravilla técnica. El mundo de *Turbo Esprit* rebosa vida mientras el jugador recorre sus peligrosas calles, siendo una de las experiencias lúdicas ochenteras más evocadoras.

JACK THE NIPPER

COMPAÑÍA: GREMLIN GRAPHICS
DESARROLLADOR: GREG HOLMES & PETER HARRAP
MEJOR NOTA: 5/5 (SINCLAIR USER)



Pocos juegos ofrecieron una sensación tan genuinamente británica como esta imaginativa travesura de dibujos animados. *Jack The Nipper* y su preciosista limpieza, resulta original envuelto en su entrañable espíritu infantil. Además, puedes empuñar una cerbatana.

BOMB JACK

COMPAÑÍA: ELITE SYSTEMS
DESARROLLADOR: ELITE SYSTEMS
MEJOR NOTA: 92% (CRASH)



Reverenciado por muchos, proclamado como aún mejor que el original por algunos, *Bomb Jack* es tan divertido y fácil de jugar como lo fue hace 35 años. De las mejores conversiones de recreativa a sistema doméstico en cualquier época.

COBRA

COMPAÑÍA: OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR: OCEAN SOFTWARE
MEJOR NOTA: 93% (CRASH)



Hay pocos juegos basados en películas tan buenos como *Cobra*. Programado por Jonathan 'Joffa' Smith y posiblemente más divertido que la insípida cinta protagonizada por Sylvester Stallone; la cantidad de creatividad que atesora *Cobra* es increíble, desplegada a través de tres pequeños niveles.

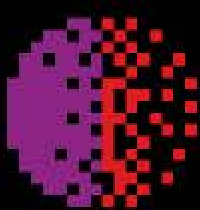
QUAZATRON

COMPAÑÍA: HEWSON CONSULTANTS
DESARROLLADOR: STEVE TURNER
MEJOR NOTA: 5/5 (YOUR COMPUTER)



Los usuarios de Spectrum nunca gozaron una versión oficial de *Paradroid*, el éxito de C64, pero disfrutaron *Quazatron*, la brillante reimaginación por Steve Turner de la obra maestra creada por Andrew Braybrook. Un tremendo placer lúdico desplegado en perspectiva isométrica.

1987



En este año, las licencias de películas y recreativas comienzan a dominar el calendario de lanzamientos. Solo había que mirar el primer número del año de *Crash* para encontrar reseñas de *Gauntlet, Terra Cresta, Donkey Kong, Elevator Action* y otras conversiones de arcades. Mientras, con temática fílmica encontramos referencias a el bueno (*Aliens*), el malo (*Highlander*) y el feo (*Top Gun*). Incluso la sección aventurera rebosaba con análisis de títulos licenciados como *The Colour Of Magic, Dracula* y (lo creas o no) *The Archers*. El editor Graeme Kidd se refirió a ello en su editorial, calificándolo como "una inquietante tendencia" que no cambiaría a corto plazo.

Hablando de *Crash*, la publicación estaba viviendo un momento dorado. Continuó siendo la revista mensual de Spectrum más exitosa de Reino Unido con ventas de 96.590 copias durante la segunda mitad del año. Sin embargo, la cosa cambió, ya que llegó la época en que las revistas incluían casetes; de las tres principales publicaciones especializadas en Spectrum, *Your Sinclair* fue la primera en venderse con casetes de regalo, y en 1987, la revista ofreció dos juegos completos: *Road Race* de Ocean y uno de nuestros juegos destacados del año: *Batty* de Elite. *Crash* respondió con una cinta que incluía algunas demos... fueron los primeros disparos en la guerra de las casetes incluidas de regalo con revistas.

Habiendo producido el +2, como era de esperar, Amstrad dio el paso siguiente con el +3, el Spectrum equivalente al CPC 6128 ya que incorporaba una unidad de disco de 3 pulgadas. Para sorpresa de casi todos, se lanzó en julio de 1987 por 249 £ y bajó rápidamente a 199 £ antes de Navidad (Amstrad admitió que infló el precio de venta del producto en su lanzamiento para poder promocionar la oferta de '50 £ de descuento' más adelante. Ajá). Al igual que sucedió con el Microdrive, la promesa de los juegos expandidos aprovechando el nuevo sistema de almacenamiento nunca se hizo realidad. Además de cargar más rápido, solo una pequeña cantidad de juegos añadieron contenido al formato de disco único, y cuando esto sucedía era una pantalla adicional aquí o un tema musical allá.

El año terminó con más licencias, concretamente con el enorme *Out Run* de US Gold. La conversión hubiera vendido igualmente muchísimo aún si hubiera sido horrorosa. Y aunque fue lo suficientemente bueno, la adaptación de arcade estrella de Sega aquellas navidades fue *Super Hang-On* de Activision.

> "LLEGÓ LA ÉPOCA EN QUE LAS REVISTAS INCLUÍAN CASETES"

DE ZERO A Z88



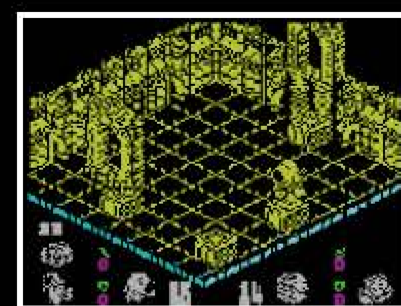
Tener que vender su negocio de ordenadores a Amstrad fue un duro golpe para Sir Clive, pero como muchos esperaban, pronto volvió con una nueva empresa y nuevo hardware. Durante años, Sinclair intentó lanzar un ordenador portátil (la malograda Pandora) y finalmente lo consiguió con el Z88, ya que mostraba una pantalla LCD de ocho líneas y un teclado de membrana. Fue una bella ocurrencia que la tecnología de entonces no pudo hacer realidad; aún así puedes jugar en ella a *Horace Goes Skiing*.



» [ZX Spectrum] *Bubble Bobble* de Firebird fue una de las muchas conversiones de recreativa lanzadas ese año.

JUEGOS DESTACADOS

HEAD OVER HEELS



COMPAÑÍA: OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR: JON RITMAN & BERNIE DRUMMOND
MEJOR NOTA: 9/10 (YOUR SINCLAIR)

En Ultimate crearon aventuras isométricas pioneras con *Knight Lore* y *Alien 8*, pero fueron Ritman y Drummond quienes perfeccionaron la fórmula con este delicia animada. ¿Existe juego mejor, más grande e inteligente para Spectrum?

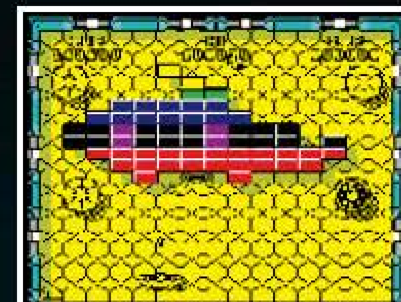
DRILLER



COMPAÑÍA: INCENTIVE SOFTWARE
DESARROLLADOR: INCENTIVE SOFTWARE
MEJOR NOTA: 97% (CRASH)

¿Un mundo 3D renderizado con polígonos rellenos, que puedes explorar libremente? *Driller* y su sistema 'Freescape' cumplió esta promesa. Las dinámicas de juego eran complicadas y su seguimiento podría haber sido mejor, pero su impacto es innegable.

BATTY



COMPAÑÍA: ELITE SYSTEMS
DESARROLLADOR: MARK BETTERIDGE
MEJOR NOTA: 85% (CRASH)

No están claros los detalles de por qué *Batty*, un clon de *Arkanoid* mejor que las conversiones de Ocean para Spectrum, se regaló en una revista; pero fue una muy buena noticia para los lectores de *Your Sinclair* aquel mes.

EXOLON



COMPAÑÍA: HEWSON CONSULTANTS
DESARROLLADOR: RAFFAELE CECCO
MEJOR NOTA: 10/10 (SINCLAIR USER)

Muchos programadores reducían el número de colores en pantalla para evitar el 'attribute clash', pero Raffaele Cecco no supo lo que era eso: *Exolon* fue un pegatiros de acción que mostraba grandes sprites, acción a raudales y un colorido glorioso.

OUT RUN



COMPAÑÍA: US GOLD
DESARROLLADOR: PROBE SOFTWARE
MEJOR NOTA: 8/10 (YOUR SINCLAIR)

No fue el mejor juego del año, pero sí el más grande. US Gold echó el resto con esta conversión que consiguió replicar el aspecto, y quizá la sensación que transmitía el título de carreras de Sega. Viva y bravo por intentarlo.





» [ZX Spectrum] *Double Dragon* intentó encabezar las listas de ventas navideñas, pero el puño del *RoboCop* de Ocean lo batió.



"LA CARRERA POR EL PRIMER PUESTO NAVIDEÑO FUE DISPUTADÍSIMA"

1988

Finalizado un contundente 1987, este fue el año en que Ocean comenzó a distanciarse. Tras *Out Run* la compañía de Manchester pasó más tiempo en lo más alto de las listas de ventas que ninguna otra editora: *Platoon, Target: Renegade* y *Daley Thomson's Olympic Challenge* pasaron tiempo en el primer puesto, mientras que *Combat School, Match Day II, Where Time Stood Still* y *Operation Wolf* estuvieron entre los diez primeros. Desde *Sinclair User* les preguntaron por el motivo de su éxito, y el gerente de software Gary Bracey respondió: "finalmente superamos la mala reputación que teníamos por *Knight Rider*, y organizamos nuestro calendario". Como demuestran los juegos que hemos destacado de este año, no se trataba solo de números: Ocean estaba lanzando títulos de primera categoría. Incluso sus licencias desafiaron las expectativas; solo hay que comparar el adecuado tratamiento multiescenario de *Platoon*, con el sencillo enfoque del *Predator* de Activision.

Ocean y otras compañías empezaron a aprovechar las cintas que regalaban las revistas. Si una reseña no te había clarificado, ¿por qué no jugar una demo de un nivel, y entonces tomar una decisión? Para estas casetes, las editoras comenzaron a incluir alguno de sus títulos en catálogo con las demos; era una situación en la que todos ganaban, así que *Sinclair User* decidió adjuntar una cinta con cada número a partir de marzo. *Your Sinclair* hizo lo propio en octubre y *Crash* aguantó hasta mediados del año siguiente. La presencia de las cintas no afectó notablemente al contenido en sí de las revistas... al menos, no en aquel momento.

En lo que al hardware se refiere, los vendedores informaron que las nuevas máquinas de Amstrad se estaban vendiendo rápidamente, sobre todo el +2. En la prensa eran habituales los comentarios acerca de que Amstrad podría estar preparando algún tipo de +4 supercapado, pero al final lo que llegó fue el Spectrum +2A, un +2 de coste reducido con soporte para disquetera externa... y el Sinclair PC-200, un PC clónico que nadie pidió y nadie compró. También hubo rumores sobre un clon de Spectrum con nombre clave 'Sam', pero sobre esto ya hablaremos más adelante.

La carrera por el primer puesto navideño fue disputadísima. Se esperaba que este fuera para otra conversión de recreativa, y *Operation Wolf, After Burner, Thunder Blade* y *Double Dragon* compitieron por el premio; pero al final fue la adaptación de la película *RoboCop* el que saliendo de la nada continuó la racha ganadora de Ocean.

PIRANHA SE HUNDE

Cabría esperar que centrarse en juegos licenciados podría garantizar el éxito en aquel momento, pero no fue así para Piranha. Creada por la compañía Macmillan, Piranha lanzó varios títulos excelentes relacionados entre sí, como *The Trap Door, Nosferatu* y *The Colour Of Magic*. Las críticas fueron buenas pero las ventas no tanto, así que Macmillan se bajó del carro a principios de 1988. Como resultado, se cancelaron juegos anunciados como *Halo Jones* o *Judge Death*.



JUEGOS DESTACADOS

TARGET: RENEGADE



COMPAÑÍA: IMAGINE SOFTWARE
DESARROLLADOR: OCEAN SOFTWARE
MEJOR NOTA: 92% (YOUR SINCLAIR)

Ocean perdió la licencia de *Double Dragon*, así que respondió con su propia versión que añadió armas y juego cooperativo a la fórmula ganadora de *Renegade*. Y, sí, derribó a *Double Dragon* con un rodillazo en la entrepierna.

KIKSTART 2



COMPAÑÍA: MASTERTRONIC
DESARROLLADOR: ICON DESIGN
MEJOR NOTA: 8/10 (SINCLAIR USER)

El título original de Mastertronic más vendido, nada menos que 130.000 copias. Su éxito no fue ningún secreto: simplemente, un juego divertido para dos jugadores que incorporó un editor de pistas, todo por 2 £. No tenía sonido, pero aún así.

WHERE TIME STOOD STILL



COMPAÑÍA: OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR: DENTON DESIGNS
MEJOR NOTA: 96% (SINCLAIR USER)

Muchos juegos ofrecieron mejoras en 128K, pero corrían en máquinas de 48K. Este superventas de Denton Designs fue diseñado exclusivamente para los modelos con 128K, y el resultado fue una expansiva aventura que justificaba sobradamente toda intención de actualizar tu máquina.

R-TYPE



COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: CATALYST CODERS
MEJOR NOTA: 93% (C&VG)

El programador Bob Pape de algún modo calzó el espectacular arcade de Irem en un Spectrum, con sus jefazos y todo. No fue solo el mejor matamarcianos, también la mejor conversión de recreativa y unos de los mejores títulos disponibles para Spectrum.

ROBOCOP



COMPAÑÍA: OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR: OCEAN SOFTWARE
MEJOR NOTA: 95% (C&VG)

Es el juego del cual todo el mundo debió comprar ocho copias, ya que dominó las listas de ventas durante casi un año. Un título auténticamente genial con una licencia al rojo vivo, y una excelente música de Jon Dunn.

1989

Al amanecer de 1989, la megalicencia peliculera de Ocean *RoboCop* dominaba la escena del Spectrum. Este éxito sorpresa fue aplaudido ya que su equipo de desarrollo, Mike Lamb y Dawn Drake, realmente produjo una experiencia magníficamente diversa y divertida. Más allá del software, el fabricante de periféricos para Spectrum Miles Gordon Technology (MGT) anunció en enero que estaba preparando un superordenador llamado SAM Coupé. Incluyendo 256K como tremenda cantidad de RAM, sonido de seis canales y un procesador Z80B personalizado, fue sin duda un paso adelante pero... ¿por qué debería interesar a los usuarios de Spectrum? Sencillo: el ordenador ofrecería un modo Spectrum 48K, que permitiría -en teoría- correr la mayoría de juegos de Spectrum.

Según avanzaba el año, las licencias de recreativas y de otra índole dominaban la escena de los juegos en Spectrum, con no demasiados juegos en lanzamientos espaciados entre sí. Las revistas especializadas vivirían malos momentos si no pudiera mantenerse el ritmo de novedades y demos de estas para seguir regalando casetes... pero en junio de este año aconteció un hecho particularmente triste, cuando el contenido editorial de *Crash* bajó de 90 páginas a solo 34. Un puñado de reseñas, anuncios... y poco más en la revista de Spectrum favorita de todos, ahora una pálida sombra de lo que fue.

Amstrad, el propietario de la marca Spectrum, también sufrió un año complicado. Los ordenadores de 16 bits (en concreto, los primeros Atari ST) estaban comenzando a dejarse ver, y la última versión del Spectrum, el +2A, sufría desafortunados problemas de compatibilidad; y además fue fabricado en negro en contraposición al gris del +2, cuando los usuarios preferían el color de este último.

La demografía de los propios usuarios de Spectrum también estaba alterándose rápidamente. Con los hermanos mayores cambiando a Atari ST y Amiga, muchos Spectrum 48K pasaron a los niños más pequeños, y el mercado de los juegos siguió esta tendencia, con las compañías que desarrollaban software económico tales como Alternative Software, estructurando nuevas líneas de lanzamientos basadas en títulos de dibujos animados para niños. Las revistas siguieron regalando grandes cantidades de juegos, y prácticamente todas las compañías tenían una marca secundaria para relanzar títulos antiguos; llegados a este punto, los jugadores que buscaban divertimento fresco y original apenas encontraron con qué saciar sus ansias lúdicas, en prácticamente ningún momento de aquel 1989.

LA GUERRA DE LAS CASETES

La incesante batalla para incluir juegos, demos y demás entre las tres principales revistas inglesas de la época, alcanzó su cénit en 1989. *Crash* redujo drásticamente su contenido a medida que sus editores se centraban en las compilaciones en casete que adjuntaban. Los más viejunos lo recordarán: como si fuera una revista para niños hoy día, raramente se hojeaban aquellas una vez el usuario de Spectrum en cuestión hubiera conseguido la cinta que realmente quería.



JUEGOS DESTACADOS

MYTH: HISTORY IN THE MAKING



COMPAÑÍA: SYSTEM 3 SOFTWARE
DESARROLLADOR: NEIL DODWELL & DAVID DEW
MEJOR NOTA: 96% (CRASH)

System 3, una compañía original entre tantas pagando por licencias, se centró en conseguir que cada versión de *Myth* fuera específica para cada sistema, lo que para los usuarios de Spectrum significó que su programa fue diferente a los demás: una elegante aventura arcade con hermosos gráficos.

LICENCE TO KILL



COMPAÑÍA: DOMARK SOFTWARE
DESARROLLADOR: QUIXEL
MEJOR NOTA: 80% (CRASH)

Los títulos de James Bond habían tenido un historial regulero hasta este acierto de Domark: finalmente, los fans del espía trajeado tuvieron el juego que merecían. Persecuciones en helicóptero, batallas a pie, conducción de camiones cisterna... *Licence To Kill* demostró que las adaptaciones cinematográficas no siempre tenían que ser espantosas.

RICK DANGEROUS



COMPAÑÍA: FIREBIRD
DESARROLLADOR: DAVID PRIDMORE
MEJOR NOTA: 87% (C&VG)

En su caja de cartón y estuche brillante de gran tamaño, *Rick Dangerous* luce bien. Si bien la frustrante mecánica de ensayo y error ha sido siempre muy criticada por los jugadores, fue uno de los títulos de Spectrum más grandes, brillantes y mejor vendidos de 1989.

RENEGADE III: THE FINAL CHAPTER



COMPAÑÍA: IMAGINE SOFTWARE
DESARROLLADOR: OCEAN SOFTWARE
MEJOR NOTA: 91% (CRASH)

Pocos juegos demostraron el cambio demográfico de Spectrum de mejor modo que la tercera parte de esta popular serie. Evitando el estilo urbano arenoso de los juegos anteriores, *Renegade III* opta por una historia fantástica, que pone al héroe a viajar por el tiempo mientras se enfrenta a simpáticos dinosaurios y hombres de las cavernas.

FANTASY WORLD DIZZY



COMPAÑÍA: CODEMASTERS
DESARROLLADOR: THE OLIVER TWINS & NEIL ADAMSON
MEJOR NOTA: 94% (CRASH)

Con los gráficos cuquis característicos de la saga y una variedad de acertijos al lado correcto de la frustración, el tercer *Dizzy* obtuvo considerables elogios de la prensa y es aún considerado uno de los mejores de la serie. Todo a un precio de ganga, 2,99 £.

> "CON LOS HERMANOS MAYORES CAMBIANDO A ATARI ST Y AMIGA, MUCHOS SPECTRUM 48K PASARON A LOS NIÑOS MÁS PEQUEÑOS"

1990

Si bien no había más Spectrums en fabricación, en febrero de 1990 se lanzó en Reino Unido el SAM Coupé. El ordenador de MGT, a pesar de presentar importantes mejoras con respecto al Speccy, no podía compararse con los ya establecidos Amiga y Atari ST. Pese a algunos buenos trucos y la compatibilidad con juegos de Spectrum, estaba destinado al fracaso, y MGT pronto dejó de existir.

En cuanto a los juegos, las licencias de recreativas en particular continuaron siendo líderes. Pero además de esto hubo algunos lanzamientos excelentes, con *Midnight Resistance* de Ocean y *Rainbow Islands* pugnando por destacar. Mientras tanto, que *Crash* se convirtiera en un panfleto no le hizo ningún favor y la relegó al tercer puesto en las listas de popularidad para revistas de Spectrum tras *Your Sinclair* y *Sinclair User*. Es cierto que *Crash* era la aparentemente más perjudicada, pero las tres estaban sufriendo.

Con intención de promocionar sus ordenadores existentes, Amstrad reveló su línea Plus en 1990, y al mismo tiempo abandonó silenciosamente la producción del modelo +3. Mientras que el +2 (el +2A, en realidad) seguiría en activo, fue el final para la efímera máquina con disquetera. Relacionado o no con lo que estamos comentando, Codemasters creó en 1990 la primera recopilación de juegos de Spectrum editada en CD, 30 en total, que podían cargarse de forma superrápida conectando un lector de discos compactos al ordenador (al puerto de joystick, concretamente; el pack incluía el cable para realizar esta conexión). ¿Juegos en CD? Quién lo hubiera imaginado.

Las tradicionales recopilaciones en casete habían estado dominando la escena de Spectrum durante años, especialmente en fechas navideñas con aquellos bellos packs que parecían cajas de bombones, ideales para padres que buscaban regalos bien presentados para sus hijos. La Navidad de 1990 trajo *Hollywood Collection* de Ocean que incluía las adaptaciones de películas a videojuego *RoboCop*, *Indiana Jones And The Last Crusade*, *Ghostbusters II* y *Batman*. Pero con la saturación de juegos recopilados y regalados con revistas mes tras mes, cuando Ocean Software anunció que solo produciría juegos para 128K, se percibió tal noticia como el lógico final de una vieja era, más que como el excitante comienzo de una nueva.

Asombrosamente, el Spectrum continuó recibiendo juegos comerciales durante aún tres años más. Y aunque la mayoría de usuarios pensaban entonces, que los mejores tiempos de aquella pequeña máquina encabezonada en existir habían quedado atrás... el Spectrum siguió vivo a medida que avanzaba la siguiente década.

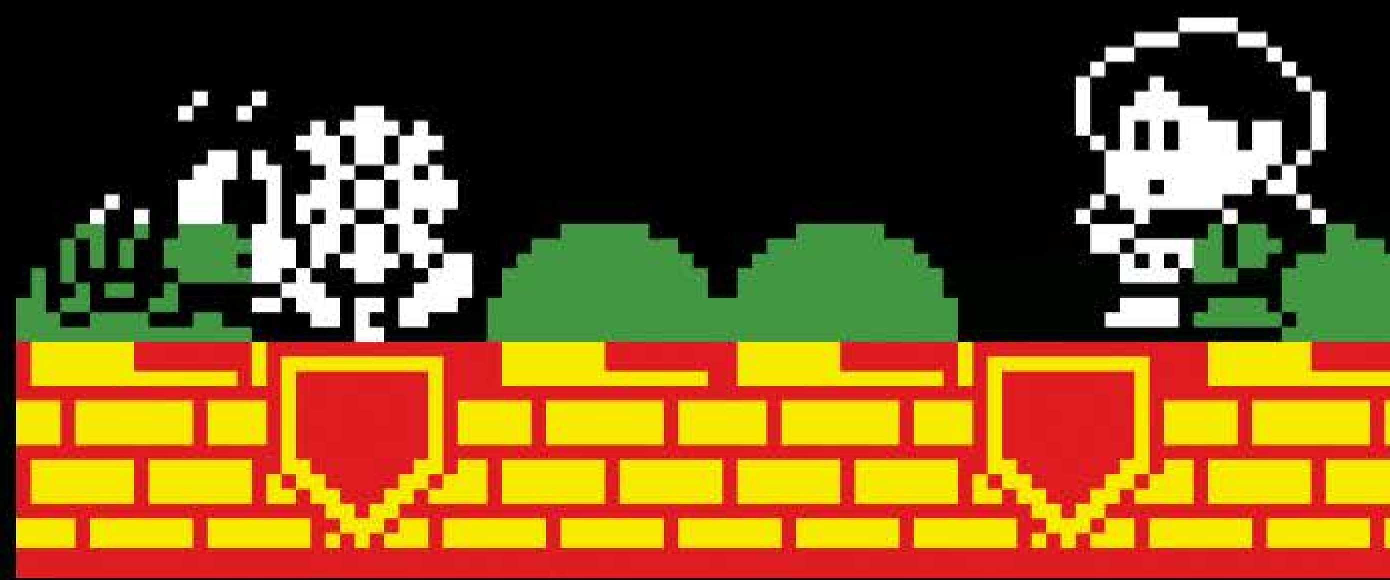


» En la Navidad de 1990 las recopilaciones siguen siendo habituales.

LA MUERTE DEL +3

"El Spectrum +3 está muerto", informó *Crash* en su número correspondiente a noviembre de 1990; el Spectrum dotado de disco, en manos del 15% de los usuarios según el artículo, fue abandonado sin contemplaciones por Amstrad, dejando al +2 con casete como el único abanderado del Speccy. La razón principal de tal decisión pareció ser el inminente lanzamiento del Amstrad CPC 6128 Plus, aunque difícilmente los usuarios potenciales de este, el objetivo de Amstrad (gente de negocios, mayormente), habrían considerado adquirir el Spectrum con disquetera.





"LAS CONVERSIONES DESDE RECREATIVA CONTINUARON LIDERANDO EL MERCADO"

JUEGOS DESTACADOS

LORDS OF CHAOS



COMPAÑÍA: BLADE SOFTWARE
DESARROLLADOR: JULIAN GOLLOP
MEJOR NOTA: 90% (YOUR SINCLAIR)

Julian Gollop ya había creado los magníficos *Rebelstar* y *Laser Squad* y proporcionó secuelas y expansiones para ambos. En 1990, el as de la programación finalmente continuó su éxito de culto de 1985 *Chaos* con otro fascinante y profundo juego de estrategia que enfrenta a más magos entre sí.

MIDNIGHT RESISTANCE



COMPAÑÍA: OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR: SPECIAL FX
MEJOR NOTA: 93% (CRASH)

Jim Bagley de Special FX, se había iniciado con su anterior conversión: *Cabal*. Y creó esta obra maestra increíblemente fiel al título de Data East; durillo aunque caricaturescamente hermoso, *Midnight Resistance* ayudó a alegrar el aburrido verano de 1990 a los usuarios de Spectrum.

EARTH SHAKER



COMPAÑÍA: YOUR SINCLAIR
DESARROLLADOR: MICHAEL BATTY
MEJOR NOTA: 83% (BIT)

Earth Shaker, una exclusiva de *Your Sinclair*, quizás no sea el juego más original (ostenta una enorme deuda para con la serie de First Star Software, *Boulder Dash*), pero aún así lo compensa con mecánicas inteligentes y gráficos monos y coloridos. Una joyita de las casetes de revistas.

RAINBOW ISLANDS



COMPAÑÍA: OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR: GRAFTGOLD
MEJOR NOTA: 95% (C&VG)

Cuando Graftgold, el desarrollador de Hewson, y la editora Ocean lanzaron esta secuela en Spectrum, David O'Connor y John Cumming (el equipo de Steve Turner) se enorgullecieron. *Rainbow Islands* fue un rotundo éxito en la primavera de 1990 que mantuvo el encanto del arcade original.

SIM CITY



COMPAÑÍA: INFOGRAMES
DESARROLLADOR: PROBE SOFTWARE
MEJOR NOTA: 93% (YOUR SINCLAIR)

Es difícil creer que el constructor de ciudades original apareciera en Spectrum, pero lo hizo... cortesía de Maxis e Infogrames. Programado por Anthony Hartley con gráficos de Simon Butler, es una versión compacta y eficiente del original ilustrativa de las ganazas que había de juegos complejos en Speccy.

1991+



El precio de los ordenadores de 16 bits siguió bajando: en 1991 podías comprar un Atari ST o incluso un Amiga por poco más de 300 £. Esto los puso al alcance de usuarios de Spectrum buscando una manera viable de actualizarse. Una opción alternativa fueron las máquinas Amstrad CPC Plus, pero en los noventa, ¿quién diablos querría un nuevo ordenador de 8 bits? Pregúntale a MGT.

Durante algún tiempo, aquellos que permanecieron fieles a su Spectrum fueron recompensados con versiones decentes de títulos populares en 16 bits, como *Lemmings*, *North & South* y *Space Crusade*. Las nuevas recreativas seguían siendo adaptadas, pero quedó patente que las bondades software de *G-LOC*, *Final Fight* o *Street Fighter II* eran difícilmente manejables por la poca potencia del hardware. En abril de 1992 Amstrad anunció el cese de la fabricación de Spectrum. Y así, tras exactamente diez años de funcionamiento, durante los cuales se vendieron más de cinco millones de unidades, las líneas de producción se detuvieron.

El soporte de software hizo lo propio. Ocean, US Gold, Domark y Elite abandonaron al Spectrum en 1993, y solo los editores de juegos económicos y los desarrolladores indie continuaron lanzando juegos. Lo cual significó que las revistas tenían muy poco que reseñar; *Sinclair User* cerró sus puertas en marzo de 1993 (tras engullir a *Crash* el año anterior). *Your Sinclair* duró un poco más, hasta agosto de 1993, cuando el equipo se despidió con un 'Gran Número Final' de celebración. Sin embargo, fue el penúltimo número el que abrió los ojos de los lectores que todavía estaban aferrados a sus Speccys. En él, Simon N Goodwin mostró la realidad de los emuladores, explicando cómo correr juegos de Spectrum en PC, Amiga y ST... y enumeró las direcciones postales y los tablones de anuncios donde encontrar todo lo referente al emulador. Aunque la vida comercial del Spectrum terminó, su enorme biblioteca de juegos continúa viva, bien los hagas funcionar en hardware real o los emules.

La clave para mantener encendida la lámpara del legado fue el sitio web World Of Spectrum, lanzado en noviembre de 1995 por Martijn van der Heide. Este depósito de material relacionado con el Spectrum, que incluye software original, emuladores, libros y revistas, se convertiría rápidamente en uno de los mejores recursos informáticos de internet. El foro se convirtió en un punto de encuentro para la comunidad y las actualizaciones regulares del sitio abarcarían llenar huecos en el archivo y compartir detalles de los juegos homebrew y demos que continuaban lanzándose a medida que se acercaba el nuevo milenio.



» [ZX Spectrum] Compañías como Codemasters siguieron apoyando al Spectrum hasta bien entrados los noventa.



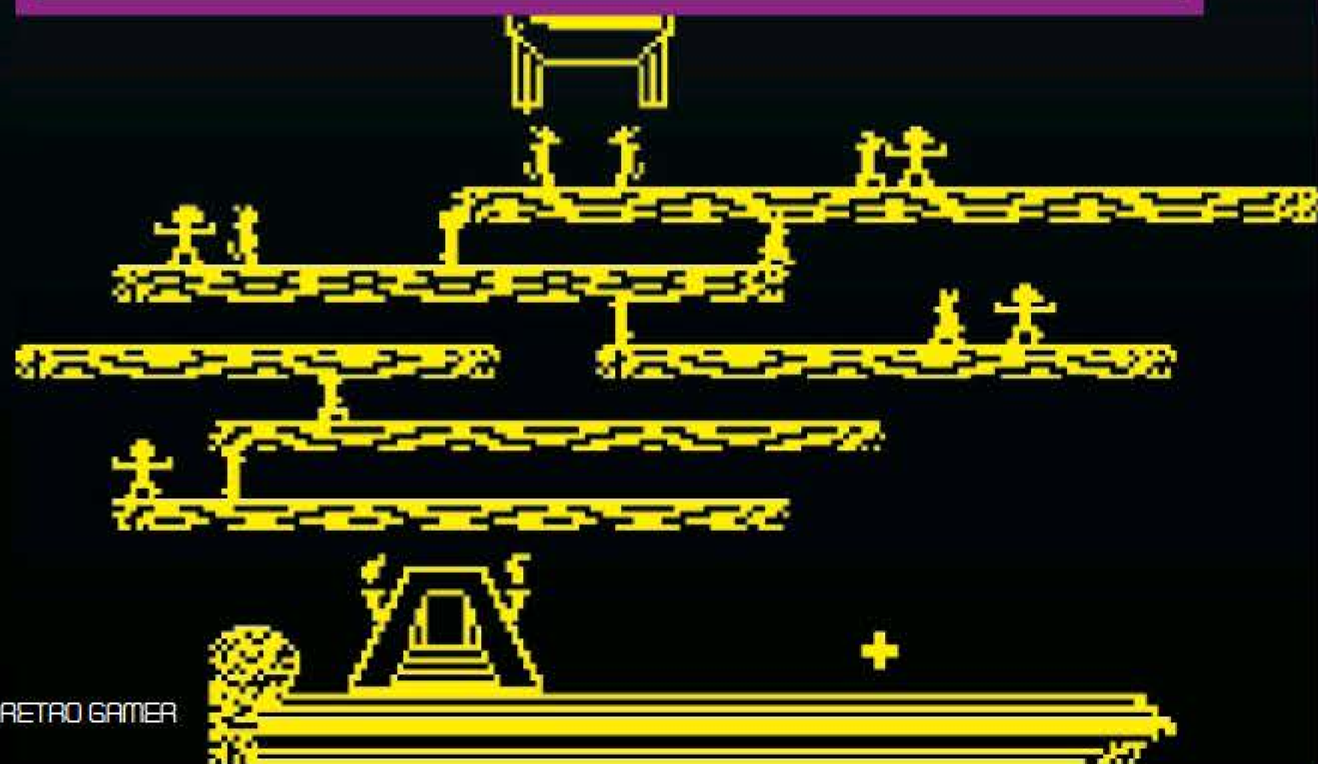
» [ZX Spectrum] El último lanzamiento de Ocean para Spectrum fue... una licencia de película: *The Addams Family.*

"AUNQUE LA VIDA COMERCIAL DEL SPECTRUM TERMINÓ, SU ENORME BIBLIOTECA DE JUEGOS CONTINÚA VIVA"

AL ESTE DEL OESTE

El Spectrum, o al menos sus clones no oficiales, fue extremadamente popular en el Bloque del Este. Debido a ello hubo una fuerte demanda de nuevo software en estos países, y se sucedieron los lanzamientos comerciales a lo largo de los años noventa. Los clones de *Dizzy* fueron bastante populares, pero también se lanzaron bastantes títulos innovadores: la aventura de 1995 *Twilight*, de Ultrasoft (en la imagen) y el juego de estrategia en tiempo real de 1997, *Black Raven* de Copper Feet.

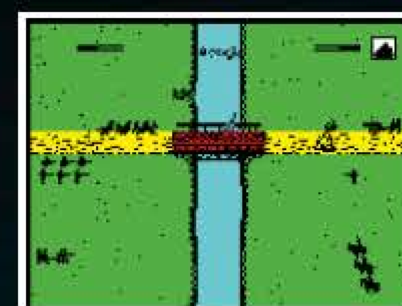




JUEGOS DESTACADOS

NORTH & SOUTH

COMPAÑÍA: INFOGRAMES
DESARROLLADOR: NEW FRONTIER
MEJOR NOTA: 96% (CRASH)
AÑO: 1991



Este éxito de 16 bits fue adaptado realmente bien al Spectrum, con una salvedad: mejor jugarlo desde disco. En cinta debías cargar cada diferente sección, y aún así faltaba la secuencia del robo del tren.

HEROQUEST

COMPAÑÍA: GREMLIN GRAPHICS
DESARROLLADOR: GREMLIN GRAPHICS
MEJOR NOTA: 93% (CRASH)
AÑO: 1991



Basado en la versión de 16 bits, que a su vez estaba basada en el popular juego de mesa, fue un excelente RPG en el que podías zambullirte horas. Y si querías más, la expansión *Return Of The Witch Lord* también salió para Spectrum.

SMASH TV

COMPAÑÍA: OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR: PROBE SOFTWARE
MEJOR NOTA: 97% (CRASH)
AÑO: 1991



Puesto a la venta a finales de 1991, este fue uno de los últimos lanzamientos de Ocean, y no fue un esfuerzo en vano. Con bonitos sprites regordetes, abundante colorido y acción implacable desde el minuto uno, hizo justicia a la salvaje recreativa.

LEMMINGS

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS
DESARROLLADOR: PSYGNOSIS
MEJOR NOTA: 91% (YOUR SINCLAIR)
AÑO: 1991



Este encantadoramente cursi título se adaptó a todas las plataformas imaginables, incluyendo el Spectrum... cuya versión fue monocroma y carecía de soporte para ratón, pero seguía siendo *Lemmings*. Quién podría resistirse.

PRINCE OF PERSIA

COMPAÑÍA: MAGIC SOFT
DESARROLLADOR: REVELATION
MEJOR NOTA: N/A
AÑO: 1996



Desarrollado originalmente en 1993 por el equipo que creó la impresionante versión para SAM Coupé, no consiguió encontrar quien lo publicara hasta que apareció en Rusia en 1996 como lanzamiento comercial. Ni idea de cómo sucedió, pero estamos felices de que sucediera.

"EL PRINCIPAL EVENTO DE LOS ÚLTIMOS AÑOS HA SIDO LA PRESENTACIÓN DEL SPECTRUM NEXT"

2000+



Los primeros años de la década fueron época de escasez en el mundo del Spectrum, con muy pocos juegos destacables. Estos bien podrían ser los títulos desarrollados en Rusia *Existenz* (2000), *Abe's Mission: Escape* (2002) y *Fire 'N Ice* (2003). Del lado inglés estaba Jonathan Cauldwell, un programador que había escrito juegos para ser adjuntados de regalo en las revistas. Cauldwell volvió a la escena de Spectrum escribiendo maravillosos títulos homebrew como *Egghead In Space* (2002), *Fun Park* (2004) y *GamesX* (2006). Bob Smith fue otro prolífico programador inglés, quien escribió *Stranded* (2005), *Farmer Jack* (2006) y *splAT-TR* (2008). Muchos de los juegos de Jonathan y Bob fueron editados en formato físico por Cronosoft, un sello editorial establecido en 2002 por Simon Ullyatt.

Quizás el lanzamiento más importante de Jonathan fue Arcade Game Designer, una herramienta gratuita de creación de juegos presentada en 2008, utilizada como base para crear numerosos juegos de Spectrum. Otra herramienta, La Churrera de los españoles Mojon Twins, también ha servido para incrementar la cantidad y calidad de muchos nuevos lanzamientos en los últimos años. En todas partes, los programadores han utilizado su conocimiento del ensamblador Z80 para crear obras de despampanante aspecto que habrían alucinado a la gente en los años ochenta. La mención especial debe ser para juegos como *Dreamwalker* (2014), *Stormfinch* (2015) y *Snake Escape* (2016) que utilizan el Nirvana Engine de Einar Saukas para mostrar hasta ocho colores por cuadro de personaje en lugar de los dos habituales.

Por supuesto, el principal evento de los últimos años ha sido la presentación del Spectrum Next. Esta máquina licenciada por Sinclair es realmente una evolución del Spectrum, que soporta software y hardware original al mismo tiempo que presenta capacidades de audio y vídeo mejoradas. Es exactamente el tipo de ordenador que podría haber imaginado Sinclair o Amstrad como una actualización de sus máquinas. Al final, los usuarios recibieron el superspectrum que tanto imploraban: solo tuvieron que esperar más de 30 años a que llegara (y los patrocinadores de la segunda campaña de Kickstarter, un poco más).

En un hermoso movimiento que cerraría el círculo, el equipo del Next llamó a Rick Dickinson, el diseñador de cada modelo de Spectrum producido por Sinclair, para diseñar la carcasa externa del ordenador. Rick tristemente falleció en abril de 2018, y la comunidad sufrió otra enorme pérdida en septiembre de 2021 cuando las noticias anunciaron que nos había dejado Sir Clive Sinclair. Sir Clive rara vez reflexionaba sobre el Spectrum, prefiriendo centrarse en su próximo proyecto, su nueva invención. Aunque seguramente habría estado orgulloso al ver que su ordenador inspira tanto amor y respeto 40 años después de ser lanzado. Quién sabe qué ocurrirá durante los próximos diez años.. pero seguramente serán hechos que implicarán nuevo hardware, nuevo software y nuevas historias.

30 AÑOS DEL SPECTRUM

En abril de 2012, fans de toda Europa se congregaron en Cambridge para celebrar el 30 aniversario del Spectrum. MJ Hibbert arrancó el espectáculo interpretando en directo su oda «Hey Hey 16K» y asistieron varias celebridades incluyendo al diseñador del Spectrum, Rick Dickinson (en la foto) y al creador de *Football Manager* Kevin Toms. El fin de semana incluyó visitas al antiguo edificio Sinclair. En abril de 2022 tendrá lugar un espectáculo para celebrar el 40 aniversario.



JUEGOS DESTACADOS

FIRE 'N' ICE



COMPAÑÍA: N-DISCOVERY
DESARROLLADOR: N-DISCOVERY
MEJOR NOTA: N/A
AÑO: 2003

La secuela (solo para NES) de *Solomon's Key* se convirtió al Spectrum en 2003 y fue uno de los primeros títulos que realmente llamó la atención sobre la creciente escena homebrew. La presentación es excelente, con mecánicas a la altura.

SPECCY BROS



COMPAÑÍA: CLIMACUS
DESARROLLADOR: CLIMACUS
MEJOR NOTA: N/A
AÑO: 2012

En 1991 *C&VG* anunció que *Snow Bros* de Toaplan se lanzaría para Spectrum. No fue así, pero en 2012 apareció esta excelente versión homebrew. Aunque sea solo para un jugador, es mucho más divertido que lanzar bolas de nieve en la vida real.

METAL MAN REMIXED



COMPAÑÍA: OLEG ORIGIN
DESARROLLADOR: OLEG ORIGIN
MEJOR NOTA: N/A
AÑO: 2015

Este impresionante juego de disparos es uno de los técnicamente más avanzados y visualmente deslumbrantes que jamás hayan aparecido en Spectrum. En un universo paralelo, podrías imaginarlo como si Ocean hubiera lanzado *RoboCop 8*.

CASTLEVANIA: SPECTRAL INTERLUDE



COMPAÑÍA: REWIND TEAM
DESARROLLADOR: REWIND TEAM
MEJOR NOTA: N/A
AÑO: 2015

Castlevania en el Spectrum suena inconcebible. Sin embargo, en 2015 el equipo de Rewind realizó una asombrosa apropiación que presenta más de 150 pantallas para explorar y 10 tipos de enemigos a los que atizar con el látigo. Uno de los mejores títulos homebrew jamás realizados.

WONDERFUL DIZZY



COMPAÑÍA: TEAM YOLKFOLK
DESARROLLADOR: TEAM YOLKFOLK
MEJOR NOTA: N/A
AÑO: 2020

Hubo cierta conmoción cuando se reveló que este no sería exclusivo de Next. Pero cuando se ve tan bien, ¿a quién le importa? Si has echado de menos a *Dizzy*, esta aventura de 2020 te dejará boquiabierto: es absolutamente brillante.

SPECTRUM FOREVER

CONOCE A LOS APASIONADOS QUE MANTIENEN AL SPECTRUM VIVITO Y COLEANDO

MARK HOWLETT [ALIAS LORD ARSE]

MARK ES UN FANÁTICO DEL SPECTRUM, ENGANCHADO DESDE 1984

"Mi primer Spectrum fue el querido 'gomas' de 48K. Me lo regalaron mis padres en las Navidades de 1984. Hubo grandes juegos para Spectrum, y entre mis favoritos siempre estarán los magníficos *Manic Miner* y *Jet Set Willy*; pasé semanas viendo cuán lejos podía viajar por aquella mansión. Y *The Lords of Midnight*, que no es solo una maravilla técnica, sino también un fantástico juego de aventura y estrategia. Todavía lo considero uno de los mejores juegos de ordenador de todos los tiempos... No es difícil saber por qué el Spectrum fue tan importante en la industria del videojuego; aún es popular hoy día, ya que formó parte de nuestra vida mientras estudiábamos, mientras crecíamos. Y gracias a una enorme comunidad online, todavía podemos recordar los viejos tiempos cuando la vida era sencilla y todo era tan fácil como llegar a casa del colegio, ¡y cargar *Skool Daze*! Y debido a que todavía genera mucho interés entre muchos usuarios, la gente aún crea fanzines, juegos, hardware, e incluso nuevos modelos".





EINAR SAUKAS

EL CREADOR DE ZXDB, LA BASE DE DATOS PARA JUEGOS DE SPECTRUM



"Mi primer Spectrum fue un clon brasileño llamado TK90X. Una máquina de ensueño en la que programar: simple pero potente (por su precio) y extremadamente flexible. Además, los juegos disponibles derrochaban tal calidad y creatividad que explica la popularidad del Spectrum aún hoy día. Este ordenador tuvo una profunda influencia en mi vida, pues provocó que me graduara tanto en ingeniería electrónica como en ciencias de la computación, e hiciera carrera en consultoría de TI. Luego creé ZXDB, con intención de que fuera un proyecto de una semana. En 2013, el principal sitio web dedicado a Spectrum dejó de actualizarse cuando su fundador lo dejó. Me preocupaba que décadas de información pudieran perderse, así que diseñé ZXDB como una base de datos abierta y gratuita para todo el mundo. Nunca tuve la intención de continuarlo, pero se convirtió en un proyecto comunitario tan grande que tuve que mantenerlo funcionando. Hoy día, ZXDB se integra o la utilizan las principales webs de Spectrum, aplicaciones, emuladores y chatbots, y es accesible desde Spectrum Next a Apple TV. ¿Quién podría imaginarlo?".

KIM JUSTICE



LA YOUTUBER KIM HA ESTADO CREANDO FANTÁSTICOS VÍDEOS EN EL SPECTRUM DURANTE MUCHOS AÑOS

"Mi primer Spectrum fue uno de los últimos: un +2A. Mis padres me lo compraron en una tienda Tandy de entonces, allá por 1990, y creo que ellos esperaban que lo usara para aprender a programar o algo así. Por supuesto, ¡eso no sucedió! Tenía mis títulos favoritos: siempre señalo *Deathchase* como uno de los primeros que jugué, no es fácil superar la sensación de conducir por un bosque en gloriosos 16K. En cuanto al éxito del Spectrum... pienso que el hecho de que fuera tan asequible tuvo mucho que ver. Cuando la mayoría de ordenadores eran más caros, Sinclair presentó uno que era relativamente barato. Está claro, la calidad de la construcción no era ciertamente la mejor posible, pero cogió carrerilla y a partir de ese punto, el software aportó al sistema su personalidad idiosincrásica e identidad. Sir Clive pudo no haber insistido particularmente en la parte lúdica de la máquina, pero es difícil concebir una industria del videojuego e incluso un mercado, sin su existencia".

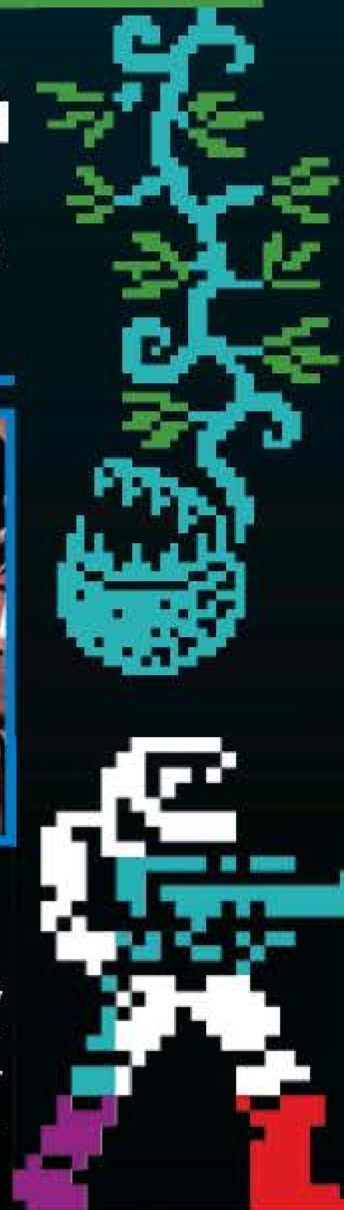


MEV DINC

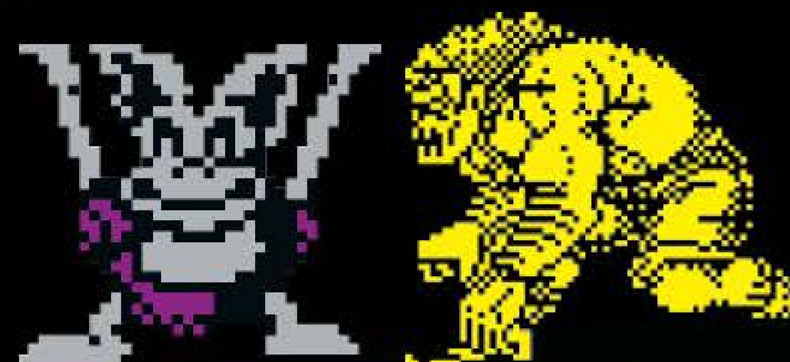
EL DESARROLLADOR DE LOS OCHENTA, RESPONSABLE DE JUEGOS COMO LAST NINJA 2 Y ALIENS



"El querido Speccy ciertamente cambió mi vida, tanto es así que siempre ocupará un lugar especial en mi corazón. Aprendí todo sobre desarrollo con este pequeño ordenador maravilloso. El ZX Spectrum fue una máquina pionera en aquellos lejanos días; no ofrecía sprites sofisticados o un chip de sonido, pero sus carencias nos aportaron maneras infinitas de poner al límite sus especificaciones. Así, hubo algunos juegos auténticamente buenos como *Ant Attack*, *Knight Lore*, *Enduro Racer*, *Horace Goes Skiing* y *Cybernoid* por nombrar solo unos pocos. Aprendí código máquina y disfruté muchísimo trabajando con él. Supongo que mi mejor logro de programación en el Speccy tiene que ser *Last Ninja 2*."







TIM FOLLIN

INGENIERO MUSICAL Y DE SONIDO, ¡ANTES DE QUE TAL TíTULO EXISTIERA!



"La primera vez que vi un Spectrum y *Manic Miner* fue en casa de mi primo, fue una venta inmediata. ¡Tenía que tener uno! Sin embargo, fue mi hermano mayor Mike quien primero lo compró. Yo tendría 13 años por entonces, recuerdo que solo miraba la pantalla y observaba todo lo que hacía. Me hice con mi Spectrum al año siguiente y pasé el día de Navidad jugando a *Knight Lore*. Me encantó que generaba una imagen a color en una televisión, lo cual puede no parecer nada especial pero hasta ese momento lo único que podía verse en una tele eran programas de televisión; con lo que la idea de poder crear imágenes brillantes y coloridas era novedosa en sí misma. El Spectrum fue el ordenador doméstico a color más barato y a mediados de los ochenta tenía cientos de juegos disponibles, habría elegido el Spectrum solo por esto, pero que fuera el más económico hizo que todo cuadrara. Para ser sincero, al principio no presté demasiada atención al sonido. Era sencillo y estaba claro que no fue una prioridad para los diseñadores del ordenador, así que únicamente cuando empecé a experimentar con el código máquina del Z80, no entendí cómo funcionaba el sonido 'bip', lo que me llevó a probar formas alternativas de generar sonido. ¡Fue absolutamente fundamental para poner en marcha toda mi carrera!".

PHIL 'SNOUTY' SOUTH

PERIODISTA EN LA EXCELENTE REVISTA DE SPECTRUM, YOUR SINCLAIR



"Compré mi Spectrum 48K, el original, en Hemel Hempstead en 1983. De primeras, mis juegos favoritos fueron *Jetpac, Pssst, Manic Miner, Ant Attack, The Hobbit* y *The Lords Of Midnight*. Más tarde, cuando empecé a trabajar en revistas y pude tener todos mis juegos gratis, tuve demasiados favoritos para poder contarlos, pero los que se quedaron en mi memoria fueron *The Sentinel* (del cual siempre digo que es mi favorito de todos los tiempos, en cualquier plataforma) *Tir Na Nog, Trap Door, Jet Set Willy* y *The Rocky Horror Picture Show*. Trabajar en *Your Sinclair* fue tan divertido como podría esperar multiplicado por mil. Marcus [Berkmann], Teresa [Maughan] y yo fuimos la panda de Scooby primigenia; pasábamos el día sentados jugando y bromeando, bebíamos a mediodía, y por la noche escribíamos para ganarnos la vida y nos pagaban por hacerlo. En cuanto al Speccy, trajo juegos de ordenador a una parte de la población que de otro modo no podría habérselo permitido. Fue una democratizadora pieza de tecnología, permitiendo a cualquier chaval con media neurona jugar, y mejor aún: escribir juegos creíbles. Significó el auténtico comienzo, al menos en Reino Unido, de la revolución lúdica... sus tentáculo atraviesan todas las oscuras grietas de la industria 40 años después".



JAMES O'BRIEN

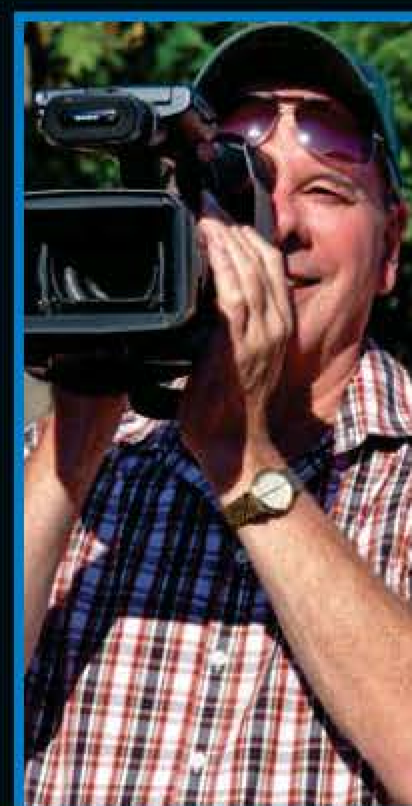
PERIODISTA Y LOCUTOR



"Mi colega Tim se hizo con un ZX81, que fue el ordenador de entrada. Estaba ahorrando para el ZX81 cuando salió el Spectrum, así que tenía que tener uno. Recuerdo mi temprano entusiasmo por la programación, y la sensación de que podías tener un salón recreativo en tu habitación. También me preguntaba cómo diablos podría permitirse alguien en la Tierra adquirir más de un juego o dos al año. ¿Juegos favoritos? Complicado dejarlo en pocos, pero *Jet Set Willy*, obviamente, y *Horace Goes Skiing*. Un juego llamado *The Secret Of St Brides* me dejó boquiabierto, y el *Eureka!* de Domark, con un premio de 25.000 £ que estuve a punto de ganar; fue increíble. He intentado jugar alguno desde entonces, no puedo creer lo pacientes que éramos. Cuando me metí de cabeza en las aventuras, envié un listado de las que había completado a *Sinclair User*, ofreciendo mi ayuda a cambio de 20 peniques y un SAE. Me llamé a mí mismo 'Perambulin Goblin', que sonaba adecuadamente tolkieniano, y aún hoy día si buscas en Google, ¡encontrarás un PDF de la revista y mi antigua dirección! Aparte de aquellos libros de aventuras en los que podías elegir entre múltiples opciones y en lo que al Spectrum se refiere, fue lo primero que pudimos hacer verdaderamente interactivo: comunicarse con la máquina, participar en historias. Era el siguiente nivel".

ROGER KEAN

REDACTOR REVISTA CRASH

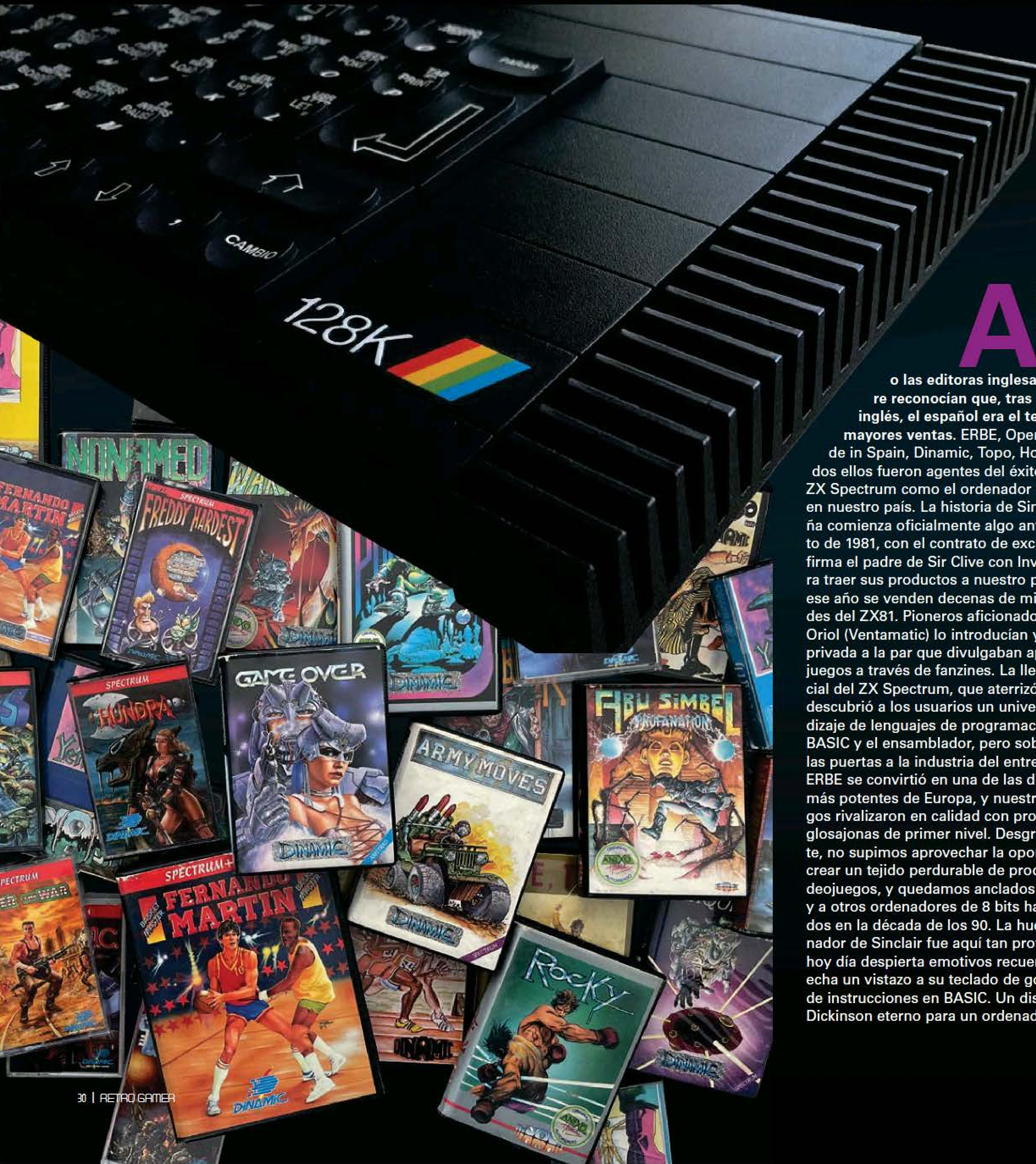


"Franco Frey trajo un Spectrum 16K Spectrum a Ludlow un fin de semana. Lo enchufamos, cargamos algún clon de *Defender* y nos impactó. Por supuesto los gráficos eran sencillos, pero también era innegablemente excitante ver la interacción con tu propia televisión en lugar de en el salón recreativo. Se popularizó por diversos factores: el precio, especialmente al compararlo con lo que costaban otras plataformas, y el relativamente bajo coste de los juegos. Creo que la calidad y la imaginación de las mecánicas en sus juegos también cautivó los corazones de los usuarios. Y curiosamente, la rivalidad entre el Commodore 64 y el Spectrum posiblemente ayudó".

Imagen de James O'Brien © Roger Green

40 AÑOS DEL SPECTRUM EN

TEXTO DE JESÚS MARTÍNEZ DEL VAS



Algo pasaba en España cuando la propia Sinclair Research o las editoras inglesas de software reconocían que, tras el mercado inglés, el español era el territorio de mayores ventas. ERBE, Opera Soft, Made in Spain, Dinamic, Topo, Hobby Press, todos ellos fueron agentes del éxito que alzó al ZX Spectrum como el ordenador de referencia en nuestro país. La historia de Sinclair en España comienza oficialmente algo antes, en agosto de 1981, con el contrato de exclusividad que firma el padre de Sir Clive con Investrónica para traer sus productos a nuestro país. Durante ese año se venden decenas de miles de unidades del ZX81. Pioneros aficionados como Josep Oriol (Ventamatic) lo introducían ya de manera privada a la par que divulgaban aplicaciones y juegos a través de fanzines. La llegada comercial del ZX Spectrum, que aterrizó aquí en 1983, descubrió a los usuarios un universo de aprendizaje de lenguajes de programación como el BASIC y el ensamblador, pero sobre todo abrió las puertas a la industria del entretenimiento. ERBE se convirtió en una de las distribuidoras más potentes de Europa, y nuestros videojuegos rivalizaron en calidad con producciones anglosajonas de primer nivel. Desgraciadamente, no supimos aprovechar la oportunidad para crear un tejido perdurable de producción de videojuegos, y quedamos anclados al Spectrum y a otros ordenadores de 8 bits hasta ya entrados en la década de los 90. La huella del ordenador de Sinclair fue aquí tan profunda que aún hoy día despierta emotivos recuerdos en quien echa un vistazo a su teclado de goma plagado de instrucciones en BASIC. Un diseño de Rick Dickinson eterno para un ordenador inmortal.

ESPAÑA

EL ÉXITO DEL ZX SPECTRUM EN NUESTRO PAÍS SE DEBIÓ, SOBRE TODO, A UN PRECIO MÁS BAJO QUE SU COMPETENCIA

1982-1983

Aunque Ventamatic fue pionera en importar productos Sinclair, es Investrónica quien comienza en 1983 la distribución oficial del ZX Spectrum en España, tras un acuerdo con el padre de Sir Clive. Presentado en abril en Madrid y Barcelona, pronto se convierte en un complemento perfecto de la principal línea de negocio de Investrónica, basada en las carísimas máquinas de CAD/CAM. Los factores del éxito hispano del ZX Spectrum se encontraron en su BASIC accesible, su catálogo de juegos, y en un precio mucho más bajo que el de la competencia: el modelo de 16K se lanzó a 39.900 pesetas y el de 48K, a 52.000. Se anunció en televisión en diciembre de 1983 durante el *Un, Dos, Tres,* y aquello le convirtió en el producto tecnológico estrella del momento. Mientras tanto, en una oficina del Paseo de la Castellana de Madrid, José Luis Domínguez funda Indescomp, centrándose en la distribución de software. Agrupa a un brillante elenco de adolescentes que le ayudan a traducir juegos para luego editarlos. Charlie Granados, Fernando Rada y Paco Menéndez son algunos de ellos, y pronto sienten la necesidad de demostrar su capacidad programando videojuegos. Así es como nace el mítico *Fred*, una simpática aventura de ambientación egipcia. Y Domínguez descubre un curioso programa recibido por correo: *La Pulga*, para ZX81, en el que un asterisco debe escalar por plataformas mediante saltos parabólicos hasta escapar por la parte superior del mapeado. La mecánica no podía ser más sencilla: apretar una tecla para modular la intensidad del salto, y elegir la dirección del mismo. Paco Suárez, su autor, deja Badajoz para instalarse en Madrid, contratado por Indescomp, y adaptar su juego, junto a Paco Portalo, para el novedoso ZX Spectrum. Tanto *Fred* como *La Pulga*, rebautizada en Inglaterra como *Bugaboo*, despiertan el interés de Quicksilva, que los lleva al número 1 en ventas en las últimas semanas de 1983 e inicios de 1984. Unos títulos que en abril del 84 son adaptados a Amstrad CPC y utilizados por Indescomp como moneda de cambio para obtener la distribución exclusiva de la marca Amstrad en España. Ventamatic se centra en la edición y distribución de títulos ingleses con títulos de producción propia como *El Escalador Loco, Autostopista Galáctico* o *Túneles Marcianos*.

REVISTA ZX

ZX fue la primera revista española dedicada al ZX Spectrum. Sus portadas "pop", que combinaban tanto referencias tecnológicas como iconos de la cultura, asomaron al quiosco en octubre de 1983. Editada por Ediciones y Suscripciones S.A., fue bimestral hasta su número 3, donde pasó a un ritmo mensual. Norberto Gallego fue el director en su primera etapa, cosechando un enorme éxito. Algún número llegó a los 200.000 ejemplares vendidos.

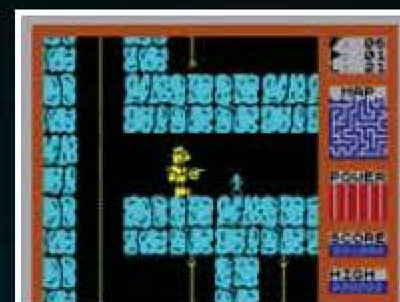


JUEGOS DESTACADOS

FRED

EDITOR: INVESTRÓNICA / QUICKSILVA (1983)
AUTOR: MADE IN SPAIN
NOTA REVISTA CRASH: 83%

Fred era un alarde de simpatía y entretenimiento. Tenía laberintos generados aleatoriamente en cada partida, idea que Charlie Granados obtuvo del *Pengo*. La portada fue obra del artista David Rowe, que repitió con *La Pulga*.



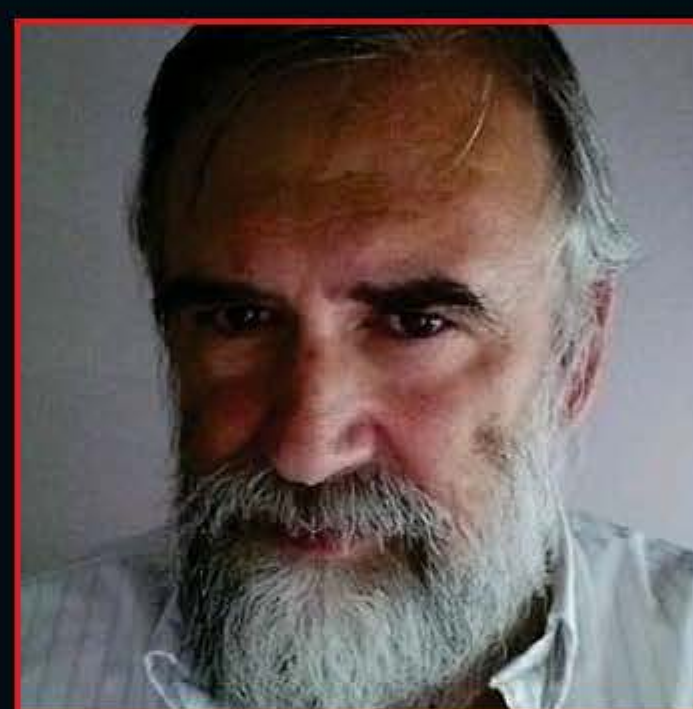
LA PULGA / BUGABOO

EDITOR: INVESTRÓNICA / QUICKSILVA (1983)
AUTOR: PACO SUÁREZ / PACO PORTALO
NOTA REVISTA CRASH: 92%

Bugaboo nació de un programa de ZX81 donde Paco Suárez hacía saltar un asterisco. El movimiento balístico dio la idea de este genial plataformas donde una pulga alienígena debía escapar de una cueva… y de un pterodáctilo.



PACO SUÁREZ, EL GENIO EXTREMEÑO



La mejor manera de definir a Paco Suárez es diciendo claramente lo que es: un genio. O como lo describe José Antonio Morales (Opera Soft): «Paco Suárez es el genio genio, te veía lo que estabas haciendo y te decía "vaya birria de código que estás escribiendo, para qué te he enseñado yo a programar"». Extremeño de origen, bohemio, dotado para el arte y con una gran inquietud sobre las nuevas tecnologías, acabó por instalarse en Madrid para desarrollar en Indescomp su mítico *La Pulga*, el primer videojuego español que consiguió ser relevante en ventas fuera de nuestras fronteras. Intentó su propia aventura fundando el sello Cibernesis, aunque acabó integrándose finalmente en la compañía Opera Soft, uno de los grandes sellos del software patrio de los ochenta. En 2021 es condecorado merecidamente, junto con Paco Portalo, con la Medalla al Mérito de las Bellas Artes.

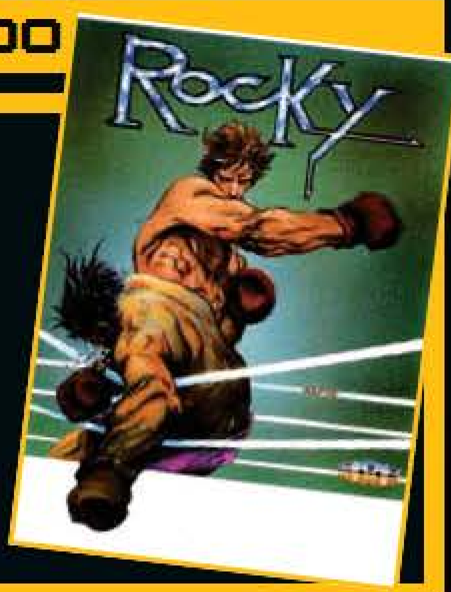
1984-1985

"EL CRECIMIENTO DE LA INFORMÁTICA DOMÉSTICA RESULTABA IMPARABLE Y, EN PARALELO, EL DE LA PROPIA ERBE"

1984 es sin duda el año en el que se asientan los cimientos de todo lo que va a venir a continuación. Paco Pastor, directivo de CBS y antiguo vocalista de Fórmula V, queda prendado por la informática viendo a los hijos de unos amigos trasteando con un VIC20. Se hace con un ZX Spectrum en la tienda de José Luis Domínguez y empieza a indagar cómo importar del Reino Unido aquellos juegos fascinantes: *Avalon*, *Sabre Wulf*, *Combat Lynx*, *Decathlon*... Llega a un acuerdo con la distribuidora Centersoft (US Gold) y, junto a María Jesús López, Peter Bagney y su mujer Mila, fundan la primera oficina en la calle Ponzano para vender por correo. Mientras, en mayo, en un chalet familiar a las afueras de Madrid, los hermanos Ruiz (Nacho, Víctor y Pablo) comienzan a vender dos programas por correo tras anunciarse en la revista *ZX*. *Yenght* y *Artist* dan comienzo así a un mítico sello, Dinamic, que a lo largo del año se afianza con *Videolimpic*, *Saimazoom* y *Babaliba*. Víctor Ruiz aparece entrevistado en una nueva revista: *MicroHobby*, editada por Hobby Press, que llega a los quioscos con gran éxito a finales de año. Desde ese momento hasta su desaparición, será la revista de referencia para todo lo relacionado con el ZX Spectrum. Dirigida por Domingo Gómez, no solo trató lo relacionado con el videojuego sino también con la programación, el diseño de hardware o las noticias del sector. Hobby Press, fundada por el visionario José Ignacio Gómez-Centurión, crea otra cabecera en 1985 llamada *MicroManía*, dirigida ante todo a los jugadores. El crecimiento de la informática doméstica resultaba imparable, y en paralelo, el de la propia ERBE. La plantilla se multiplica, tejen una red de distribución de miles de puntos de venta (incluido El Corte Inglés) y en 1985 llegan a acuerdos con las principales compañías inglesas para fabricar ellos mismos las cintas, aprovechando los contactos de CBS. Dinamic, que se ocupa de editar sus propios programas, bautiza a su sede como la "Mansión Dinamic", y profesionaliza paulatinamente su imagen incorporando a Alfonso Azpiri a sus carátulas, con los resultados espectaculares vistos en *Rocky* y *Abu simbel Profanation*. Y en Investrónica se da una circunstancia única que pone a España en el foco internacional: los técnicos de la empresa, en colaboración con la plantilla de Sinclair Research, diseñan el primer modelo de Spectrum con 128K de memoria y chip de sonido AY. El nuevo ordenador es lanzado en primer lugar en nuestro país, con un exclusivo teclado numérico, para luego salir a la venta en el resto de Europa. Un hito que demuestra que, por una vez, fuimos motor de una industria en ciernes.

AZPIRI LO CAMBIÓ TODO

Alfonso entró a trabajar en Dinamic de portadista aceptando la oferta de los Ruiz, que querían dotar de mayor profesionalidad a las carátulas de sus juegos. El resultado no solo fue espectacular, sino que marcó a una generación de usuarios adolescentes que reimaginaron los juegos a través de sus portadas. Eran narraciones: uno podía imaginar el antes y el después de cada ilustración. Azpiri dio forma visual a una era del software en España.





» [ZX] El anuncio de *Camelot Warriors* creó un gran hype a finales de 1985: era la esperada vuelta de Víctor Ruiz.

JUEGOS DESTACADOS

YENGHT

EDITOR: DINAMIC (1984)
AUTOR: IGNACIO RUIZ
REVIEW EN MICROHOBBY Nº 2.



Es difícil no resaltar los comienzos, y esta sencilla aventura fue el primer juego de la mítica Dinamic. ¡Y la primera aventura conversacional en castellano! Enemigos, aliados, espadas y llaves mágicas en un fantasioso mundo.

WEST BANK

EDITOR: DINAMIC (1985)
AUTOR: ÁLVARO MATEOS
NOTA REVISTA CRASH: 84%



Bank Panic (SEGA) tuvo esta adaptación no oficial llevada al Spectrum de una forma ejemplar, con innovaciones como una fase de duelos a muerte. Trepidante y atractivo gráficamente, *West Bank* no envejece jamás.

ABU SIMBEL

EDITOR DINAMIC (1985)
AUTOR: VÍCTOR RUIZ, S. MORGA, F. PERTEJO
NOTA REVISTA CRASH: 84%



La tercera entrega de las aventuras de Johny Jones trajo consigo una mitificada (y real) dificultad a costa de gotas diabólicas y trampas mortales de pinchos. También ofreció una portada de Azpiri para el recuerdo.

WORLD DESTRUCTION

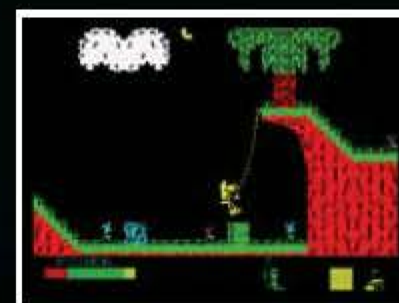
EDITOR: VENTAMATIC (1985)
AUTOR: J.I. MURRIA



No por desconocido deja de ser un grandísimo programa con sabor clásico de Spectrum. Inspirado por *Manic Miner* o *Jet Set Willy*, ofrece imaginación desbordante a costa de una invasión alienígena mundial.

SIR FRED

EDITOR: MADE IN SPAIN (1985)
AUTOR: MADE IN SPAIN
NOTA REVISTA CRASH: 91%

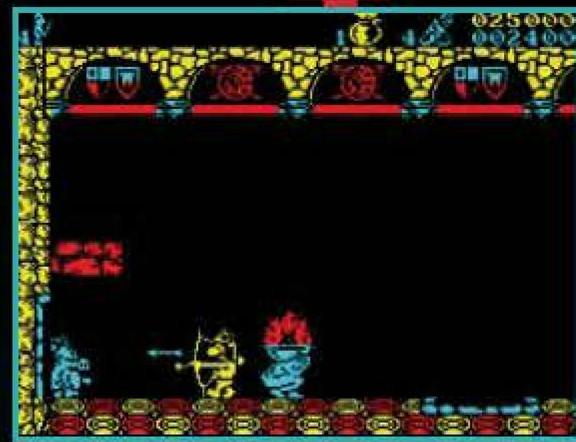


Un alarde técnico y creativo, nuestro caballero *Sir Fred* es capaz de ejecutar más acciones que el mismísimo *Prince of Persia*. Una aventura no lineal que podrás disfrutar y completar por varios caminos diferentes.

1986-1987

Dinamic da el paso definitivo trasladando sus oficinas a la Torre de Madrid, en cuya planta 30 creará Víctor Ruiz su último juego de Spectrum como programador: *Army Moves*. Entre tanto, Sinclair sufre convulsiones importantes. Sir Clive es obligado a vender su marca a Amstrad ante la situación de quiebra económica y las presiones de las entidades bancarias inglesas. Investrónica pierde la distribución y emerge Indescomp en su lugar. El romanticismo de la programación y la innovación desaparece de las publicidades: el Spectrum pasa a tener un aspecto similar al Amstrad CPC y a presentarse como una Máquina Alucinante… para jugar. A mediados de año aparece en el mercado Opera Soft, compuesta por programadores provenientes de Indescomp, y que consiguen brillar especialmente por *Livingstone Supongo*, una divertida aventura selvática de dificultad abrumadora.

El año 87 estará marcado por una maniobra osada y no exenta de polémica. ERBE decide, con el apoyo de compañías como Dinamic, bajar el precio de sus juegos a una "tarifa plana" de 875 pesetas. Fue un antídoto contra la piratería, ya que estimuló a los usuarios a adquirir productos originales a bajo precio, y multiplicó las ventas. Esto permitió a la industria dar un paso adelante importante, y favoreció que algunos títulos como *Fernando Martín* superaran con creces las 100.000 unidades vendidas. El Lingote, recopilatorio de ERBE de 10 juegos, superó también estas cifras y requirió de CBS la fabricación en su planta de un millón de cassettes, retrasando dos semanas lanzamientos de artistas como Julio Iglesias. Durante el verano los usuarios se ven sorprendidos por otro anuncio más de la distribuidora: la de su propio sello desarrollador de videojuegos, Topo Soft. Liderada por Javier Cano, ya había hecho sus pinitos en ERBE con *Mapgame* y *Las Tres Luces de Glaurung* el año anterior. *Spirits* y *Survivor* fueron los títulos de lanzamiento, seguidos de programas tan dignos como *Star Dust* o *Desperado*, versión no oficial de *Gunsmoke* que arrasó en las listas de ventas. Pero lo más llamativo de estos últimos juegos estaba en su portada: Alfonso Azpiri recibe una oferta irrechazable para ilustrar los nuevos títulos de Topo. Dinamic, degustando aún las mieles del éxito de *Fernando Martín*, tuvo que reinventar su imagen con portadistas como Luis Royo o Ventura, y un nuevo logo que acompañó a la desarrolladora hasta el final. Por su parte, los chicos de Made in Spain vuelven al ruedo con *El Misterio del Nilo*, inspirado en la secuela de *Tras el Corazón Verde*. No solo eso, sino que aprovechan para presentar a Zigurat, una nueva editora que se une a la más que concurrida competencia.



» [ZX] *Las Tres Luces de Glaurung*, juego liderado por Javier Cano en ERBE, el preludio de Topo Soft.

RAFA GÓMEZ, EL GENIO DE CÓRDOBA

De toda la plantilla de Topo Soft, no es difícil concluir que su gran valor era Rafa Gómez, autor de *Survivor*, *Emilio Butragueño Fútbol*, *Perico Delgado*, *Mad Mix Game* o *Zona 0*. De gran destreza técnica, aportó también su liderazgo contribuyendo en proyectos de otros compañeros, dando a los lanzamientos de Topo un plus de calidad. Fue Paco Pastor quien se desplazó a su casa cordobesa para reclutarlo personalmente. Aún sigue ligado al videojuego.



"EL PRECIO DE LOS JUEGOS BAJA HASTA UNA 'TARIFA PLANA' DE 875 PESETAS, UN ANTÍDOTO CONTRA LA PIRATERÍA"

JUEGOS DESTACADOS

ARMY MOVES

EDITOR: DINAMIC (1986)
AUTOR: VÍCTOR RUIZ
NOTA MICROHOBBY: 8/10



Inspirado en *Moon Patrol*, era desesperantemente difícil gracias a su jeep saltarín masacrado por helicópteros y caídas al vacío. Su segunda carga era un juego tipo *Green Beret*. Gran éxito en Reino Unido de mano de Imagine.

LIVINGSTONE SUPONGO

EDITOR: ÓPERA SOFT (1986)
AUTOR: JOSÉ ANTONIO MORALES
NOTA SINCLAIR USER: 8/10



El debut de Opera fue brillante, con las aventuras de Stanley en la busca del perdido *Doctor Livingstone*. Selvas, templos, poblados y muchos objetos para ser usados de forma inteligente, entre ellos la inolvidable pértiga.

FERNANDO MARTÍN BASKET MASTER

EDITOR: DINAMIC (1987)
AUTOR: HERMANOS ERRO/PACO MARTÍN
NOTA SINCLAIR USER: 9/10



La primera licencia deportiva española cosechó un éxito sin precedentes con más de 100.000 copias vendidas. Un inolvidable 1 vs 1 con *Fernando Martín* como oponente. Mates, repeticiones, triples,… y mucha diversión.

EL MISTERIO DEL NILO

EDITOR: ZIGURAT (1987)
AUTOR: MADE IN SPAIN
NOTA SINCLAIR USER: 7/10



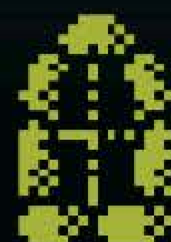
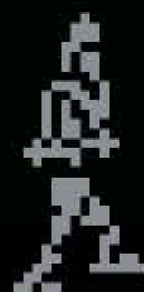
La magia de *La Joya del Nilo* se desplegó en este juego de habilidad e inteligencia, donde podías manejar a los tres protagonistas. Elegirlos adecuadamente y usar sus habilidades era clave para superar cada pantalla.

SPIRITS

EDITOR: TOPO SOFT (1987)
AUTOR: ALEJANDRO ANDRÉ
NOTA MICROHOBBY: 8/10



Topo debutó con esta atmosférica aventura, con un planteamiento genial a pantalla partida. Mientras en la parte superior manejábamos al protagonista, la inferior nos orientaba para encontrar los objetos en el mapeado.






» [ZX] La ilustración en gran formato de *Viaje al Centro de la Tierra* fue de las favoritas del propio Azpiri.

1988-1989

1988 fue un año clave para medir la capacidad de los desarrolladores españoles de adaptarse a nuevas plataformas de 16 bits como el Atari ST o el Amiga. Dinamic despunta con una gran producción coral, *Navy Moves* (continuación de *Army Moves*), lanzada con una completísima edición que incluía mapas de un submarino, posters, dossiers de misiones y claves… La compañía habilitó un equipo para adaptar sus juegos a 16 bits, logrando con *Navy Moves* una espectacular versión. Aunque se hizo con el premio del programa del año en España, ello no desmereció el gran trabajo de Topo Soft con lanzamientos como *Mad Mix Game*, una versión modernizada de *Pac-Man* de grandes virtudes técnicas, y un Azpiri pletórico que se pasó a la competencia. *Emilio Butragueño Fútbol* se convirtió en un fenómeno mediático y de ventas, adaptando de forma no oficial el popular *Tehkan World Cup* y convirtiéndose en el mayor éxito comercial del año. Las oficinas de Topo mantuvieron una actividad frenética en dura pugna con Dinamic por ser la compañía más representativa del momento. Zigurat, mientras tanto, alcanzó una regularidad muy apreciable de lanzamientos con gran calidad como *París-Dakar* o *Humphrey*. Sin embargo, fue el sello Opera Soft el que brilló de manera especial gracias a un programa singular. *La Abadía del Crimen*, obra de Paco Menéndez y Juan Delcán, adaptaba con vista isométrica el libro *El Nombre de la Rosa*, y con el tiempo ha quedado como mito representativo de toda la década, pese a que fracasó notablemente en ventas. ERBE continúa su ascenso como distribuidora, y con MCM termina de copar los pocos sellos que le quedaban por cubrir. Sin embargo, Dinamic rompe su relación con ellos y se alía con Dro Soft.

El año 1989 constató que no hicimos bien los deberes, o que el sino de nuestras compañías era desvanecerse junto con aquello que les proporcionó una efímera gloria: los 8 bits. Las ventas decrecían de manera notable, y lo cierto es que los juegos de 16 bits vendían aún menos por la incidencia de la piratería, un precio más elevado debido a los costes de producción, y el menor número de máquinas implantadas en los hogares. Dinamic lo siguió intentando con *Satán* o *After The War*, que gozaron de distribución internacional gracias a Electronic Arts, y Topo Soft se lanzó a una importante producción, *Viaje al Centro de la Tierra*, con la que pretendió también llegar al mercado foráneo sin mucha fortuna. Opera, Zigurat y alguna nueva compañía como Iber, (que nos divirtió y escandalizó con *Toi Acid Game* o *Ke Rulen los Petas*, de lo poco decente en su catálogo) siguieron centrados en los 8 bits exprimiendo sus últimos años comerciales.

> "EL SINO DE NUESTRAS COMPAÑíAS ERA DESVANECERSE JUNTO CON LO QUE LES DIO UNA EFíMERA GLORIA: LOS 8 BITS"

LA LEYENDA DE PACO MENÉNDEZ

■ Este gran cerebro de Avilés, al que el Ayuntamiento sigue sin dedicar una calle, colaboró en sus inicios con Carlos Granados y Fernando Rada en la creación de títulos memorables como *Fred* o *Sir Fred*. Su interés, no obstante, era programar, y se desligó de Made in Spain cuando fundaron Zigurat. Tras colaboraciones puntuales con Opera, se embarcó en el visionario juego *La Abadía del Crimen* junto a Juan Delcán. Una obra maestra adelantada a su tiempo.



JUEGOS DESTACADOS

MAD MIX GAME



EDITOR: ERBE / TOPO SOFT (1988)
AUTOR: RAFA GÓMEZ
NOTA MICROHOBBY: 85%

■ Una maravillosa carta de amor a *Pac-Man* que Rafa ejecutó con un brillante scroll y enormes virtudes técnicas y jugables. Exitazo divertidísimo y atemporal, *Mad Mix Game* sirvió en UK como objeto de un concurso para Pepsi.

NAVY MOVES



EDITOR: DINAMIC (1988)
AUTOR: PLANTILLA DINAMIC
NOTA CRASH: 83%

■ Una producción en dos partes digna de una película de James Bond: un infernal paseo con lancha entre minas flotantes, luchas submarinas con pulpos gigantes, y una misión de infiltración en un enorme submarino. Espectacular.

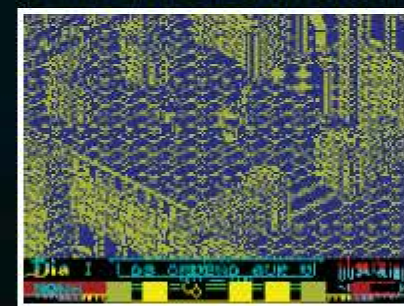
GOODY



EDITOR: OPERA SOFT (1988)
AUTOR: GONZALO SUÁREZ
NOTA MICROHOBBY: 8/10

■ John Nelson Brainner Stravinsky, alias *Goody*, es un ladrón que se sacó de la manga Gonzo Suárez en un delicioso juego donde se nos proponía el reto de robar ¿el Banco de España? en un golpe ambientado en el Madrid de los 80.

LA ABADíA DEL CRIMEN



EDITOR: ÓPERA SOFT (1988)
AUTOR: MENÉNDEZ / DELCÁN
NOTA MICROHOBBY: 9/10

■ Umberto Eco no quiso licenciar esta adaptación de su novela *El Nombre de la Rosa*, que el tiempo ha convertido en símbolo de una época. La Abadía isométrica era un personaje más en esta aventura de crímenes y misterio.

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA



EDITOR: ERBE / TOPO SOFT (1989)
AUTOR: PLANTILLA DE TOPO
NOTA MICROHOBBY: 8.5/10

■ La producción más ambiciosa de Topo, basada en la obra de Julio Verne, fue el juego más premiado del año pese a su agitado desarrollo. Tres llamativas fases que combinaron puzles, aventuras y arcade con desigual acierto.

1990-HOY

La llegada de las consolas provocaron tal tsunami que la desaparición de las compañías españolas fue inexorable. Pese a ello, quedaron ejemplos encomiables como Aventuras AD, participada por Dinamic, que fue capaz de ofrecernos entre el 89 y el 92 un buen puñado de excelentes aventuras conversacionales, entre las cuales destacan la trilogía de *Cozumel* o *Jabato*. Dinamic subsistió hasta 1991 con lanzamientos para Spectrum como *Narcopolice* o *MegaPhoenix*, intentando nuevas incursiones en PC y Mega Drive como *Risky Woods*. Opera lo intentó con *Soviet*, *Sir Wood* o *Rescate en el Golfo*, y Topo Soft con algún esporádico intento al estilo de *Zona 0*, pero sin mucha convicción. El Spectrum vivía en España sus últimos estertores comerciales, y la revista *MicroHobby* decía adiós con su número 217 en enero de 1992, sin duda un broche a toda una época. Sin embargo, la muerte comercial de la plataforma dejaba abierta la rendija de su futuro a través de la emulación. El nº 1 de la revista *PCmanía*, en noviembre del 92, incluía un emulador de ZX Spectrum programado por Pedro Gimeno. Gracias a productos tan depurados como X128 o el Z80 de Gerton Lunter, cualquier PC pudo al poco tiempo reproducir el funcionamiento del ZX Spectrum con total fidelidad, incluso pokeando o cargando programas desde cinta. Worldofspectrum.org puso en 1995 a disposición de los aficionados la inmensa mayoría de los programas publicados comercialmente, incluidos los españoles, además de una ingente cantidad de información: revistas, mapas, carátulas, instrucciones… Entrados ya en el siglo XXI, el fenómeno de los nuevos grupos de programación se hizo cada vez más frecuente, trabajando sobre la base de las máquinas de Sinclair para intentar llevar su rendimiento a otro nivel. España ha sido especialmente fecunda y activa a través de estos entusiastas aficionados. Compiler Soft, vinculados al fantástico portal Speccy.org; el grupo CEZGS (Computer Emuzone Games Studios) de la genial web Computer Emuzone; Retroworks y los indomables Mojon Twins, ambos grupos con una producción asombrosa en calidad; Relevo, que rescató a Alfonso Azpiri para la portada de *La Corona Encantada* (2009), título que marcó un punto de inflexión en la producción y edición del software denominado Homebrew; *Octocom*, *Digital Dreams*, Retrobytes y tantos grupos que a lo largo de los años han insuflado nueva vida a los vetustos chips del ZX Spectrum. Y habría que mencionar la proliferación de libros seminales españoles como *Ocho Quilates* de Jaume Esteve, que han contribuido a recomponer la historia no sólo del Spectrum sino de nuestra historia patria "microinformática". Sin olvidar la edición española de la revista Retro Gamer. ¿Os suena?



» [ZX] *La Corona Encantada*, de Relevo, recuperó a Azpiri y sus carátulas de ordenador.

HARDWARE EXPERIMENTAL

Emulando a Investrónica en clave más doméstica, un grupo de aficionados desarrollaron el primer ZX Spectrum implementado en una placa FPGA, bautizado como ZXUNO (2016). Pero quizá el proyecto más curioso (y desconocido) fue el de Alberto Nadal, que construyó en 2011 el primer ZX81 y ZX Spectrum portátil usando hardware original, con batería y pantalla TFT, antes de la existencia de Raspis y sucedáneos.





» [ZX] *Carlos Sainz* (Zigurat) fue la base para el gran éxito de recreativas, *World Rally*.

> "LA REVISTA MICROHOBBY DECíA ADIóS CON SU NúMERO 217 EN ENERO DE 1992"

JUEGOS DESTACADOS

LA TRILOGíA DE COZUMEL

EDITOR: DINAMIC (1990-92)
AUTOR: AVENTURAS AD
NOTA MICROHOBBY: 88%

Andrés Samudio impulsó las mejores aventuras conversacionales en castellano desde AD, y sus títulos más afortunados fueron los que narraron los viajes de Doc Monro por *Cozumel* y *Chichén-Itzá*. Juegos inolvidables.



THE SWORD OF IANNA

EDITOR: RETROWORKS (2017)

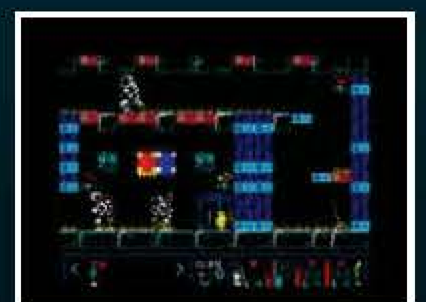
Resultaría imposible condensar aquí lo gratificante de disfrutar de este juego, perfecto en todas sus facetas. Ambientación bárbara, movimientos variadísimos y una inteligente estructura. Un plataformas colosal.



INVASION OF THE ZOMBIE MONSTERS

EDITOR: RELEVO (2010)

Adicción en grado sumo para un juego que eleva al cuadrado lo que ofrecían clásicos como *AMC*. Un aire a recreativo clásico y un espectáculo audiovisual, Relevo consigue crear una increíble peli de Serie B para el ZX.



NINJAJAR

EDITOR: MOJON TWINS (2014)

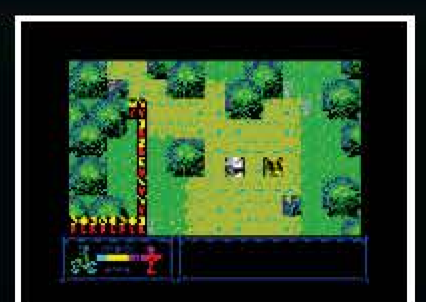
De clara inspiración en juegos de consola, y digno de una Master System o una NES, *Ninjajar* es un plataformas con toques rolero-aventurero muy divertido, fluido y con una jugabilidad pocas veces vista en un Spectrum.

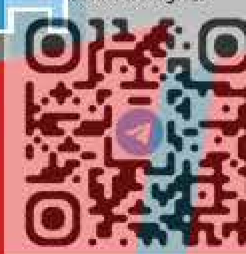


LOS AMORES DE BRUNILDA

EDITOR: RETROWORKS (2013)

Una aventura que combina la tradición y mística en torno al Camino de Santiago con un aire al *Zelda* más clásico, exprimiendo todas las posibilidades técnicas y artísticas del ZX Spectrum. Un juego tan bello como asombroso.





LA GUÍA DEFINITIVA

pinball DREAMS

Pocas cosas comparables a un buen pinball. Y antes de Pinball Dreams, los usuarios de Amiga no tenían ningún buen juego de pinball. Examinemos el título con el que Digital Illusions nos convirtió en maestros del petaco.

TEXTO DE NICK THORPE



» [Amiga] El marcador en la parte superior de la pantalla informará sobre características como el 'Bonus Booster'.



» [Amiga] Muchas características de Steel Wheel se centrarán en elementos relacionados con trenes, como tiques y vagones.



Pinball y videojuegos, siempre gozando de una relación tan estrecha; con su histórico estatus compartido como entretenimiento, y en ocasiones y para algunos, como amenaza social. De hecho... si crees que los políticos y los medios de comunicación se están tomando su tiempo en aceptar los videojuegos, piensa en lo sucedido con la ciudad de Kokomo (Indiana, USA). Allí levantaron la prohibición a los petacos en 2016, 40 años después de que hubieran hecho lo mismo en Nueva York y Chicago. Los videojuegos de pinball llegaron poco después de abolirse tales prohibiciones en los años setenta, y a principios de los noventa recibieron verdaderos clásicos como *Pinball Construction Set* o *Devil Crash*.

> "QUERÍAMOS DEJAR DE HACER DEMOS, Y DESARROLLAR UN JUEGO PARECÍA EL PASO ADECUADO"
> **ANDREAS AXELSSON**

Hasta ese momento, los juegos de pinball en Amiga habían funcionado bien. *Time Scanner* y *Pinball Magic* eran los mejores disponibles, pero ninguno era una simulación de petaco como tal porque ambos hacían uso del mayor truco de los juegos de pinball: la habilidad de viajar a través de mesas interconectadas. Los dos tuvieron notas razonables, pero ninguno había clavado la física de la bola del modo en que los grandes videojuegos de pinball lo hicieron. Y ambos hicieron lo que pudieron para transmitir la longitud de una mesa de petaco: *Time Scanner* pausaba el scroll cuando la bola se encontraba entre las secciones superior e inferior de la mesa, mientras que *Pinball Magic* embutía todo en una única pantalla. Es justo decir que había hueco en el mercado para una experiencia de pinball más auténtica.

La situación cambió drásticamente cuando unos programadores de la escena, que habían sido parte del grupo The Silents, decidieron que querían comenzar a desarrollador videojuegos. La nueva compañía que desempeñaría tal propósito, con sede en Suecia, sería Digital Illusions. Andreas Axelsson sería el programador, Markus Nyström se encargaría de los gráficos, Olof Gustafsson el músico y experto en pinball del grupo, y Ulf Mandorff trabajaría las físicas de la bola. El equipo sería coordinado por Fredrik Liliegren, y Barry Simpson haría las veces de productor del editor del juego, 21st Century Entertainment.

Pinball Dreams fue el primer título de Digital Illusions, un juego de petaco más tradicional que sus contemporáneos creados para Amiga, y con las físicas de la bola más realistas de todos los tiempos en plataforma alguna hasta aquel momento. *Pinball Dreams* ofrecía cuatro mesas, todas las cuales fueron creaciones originales para el juego en lugar de haber obtenido licencias de los principales fabricantes de pinball (lo cual es lo acostumbrado en la actualidad). Además de ostentar identidades visuales muy diferentes, cada una de las cuatro mesas –Ignition, Steel Wheel, Beat Box y Nightmare– ofrecía un tipo distinto de experiencia; podías optar por la sencillez de Ig-



» [Amiga] No es raro fallar en Nightmare, ya que la bola se lanza directamente al centro.


» [Amiga] Maldición, ¡una bola perdida! Dolerá menos con los puntos de bonificación que se añadirán.


» [Amiga] Para acceder a la zona superior habrá que pelear con las rampas.


» [Amiga] Con tantos objetivos en lugares estratégicos, el acceso izquierdo es ideal para llegar arriba en Nightmare.

TODOS A LA MESA

ESTAS SON LAS CUATRO MESAS QUE ENCONTRARÁS EN PINBALL DREAMS, Y SUS CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

IGNITION

Una mesa tematizada en torno a la exploración espacial y la más sencilla de todas. Al estar en la parte superior de la lista, seguramente sea la primera que probarán los jugadores; carece de rampas de ningún tipo, pero tiene muchas dianas además de un agujero complicado a la izquierda de la mesa acertando en el cual, conseguirás una bola extra.



STEEL WHEEL

La edad dorada de los trenes a vapor aporta la temática para esta mesa decididamente marrón. Con práctica deberías poder subir la rampa a la izquierda de la mesa, y lo mismo la central pero esta es algo más complicada. Resulta sencillo acertar en la zona de bonus a la derecha; ganarás más tirando a la de la parte superior izquierda, pero tendrás que ser hábil.





BEAT BOX

Beat Box probará cuán bueno eres tirando con precisión por rampas y carriles; tiene la configuración de rampa más compleja, ya que una rampa tiene dos vías de salida y la otra dos de entrada. Dependerás en gran medida de ellas, ya que subir hasta los parachoques es complicado y no hay muchas dianas a las que apuntar.



NIGHTMARE/ GRAVEYARD

Su nombre ("pesadilla / cementerio") dependerá de tu versión del juego. Afortunadamente el diseño no cambia en ningún caso, siendo este el de una mesa de ritmo rápido por la que recorrer las rampas izquierda o derecha constantemente; Es la única mesa con una corta ruta de lanzamiento en el medio del espacio de juego, así que ten cuidado con eso.



» [Amiga] La temática de Beat Box es… salir de gira. Por Europa, según el marcador.



» [Amiga] Acabamos de evitar que se cuele la bola en el último instante, ¡un momento tenso!



» [Amiga] El despegue del cohete aporta la información necesaria para resolver la temática de esta mesa.

LAS CONVERSIONES



PC

Año 1993

La versión PC es la más fiel a la de Amiga en el apartado gráfico, y esto incluye las cuatro mesas. Hay algo de pérdida en la visibilidad vertical por la resolución a 320x200, y la música está adecuadamente recreada vía tarjetas de sonido; aunque el apartado acústico, siempre mejor en Amiga.



GAME BOY

Año 1993

Esta versión portátil es respetable, pero nunca se siente como el original; el movimiento es menos suave, falta la mesa Beat Box y obviamente presenta una merma gráfica. No es precisamente el mejor juego de pinball creado para la maravilla con pantalla verde de Nintendo.



GAME GEAR

Año 1994

Un lanzamiento solo para Estados Unidos, esta versión es muy parecida a la de Game Boy. El color es evidentemente un añadido agradable, pero la música no lo es tanto. No hay demasiadas opciones en juegos de pinball para Game Gear, aunque sin duda este es el mejor de todos.



SNES

Año 1994

Una conversión realmente bonita, con bellos gráficos, movimientos de la bola satisfactorios y las cuatro mesas tal cual. Algunas versiones para consola renombran la mesa Nightmare a Graveyard y es así en este caso, con leves ajustes gráficos para cumplir las pautas de contenido de Nintendo.



» [Amiga] Descubrir cómo crear estas rampas fue una tarea complicada para Andreas.



nition, o el desafío técnico de Beat Box. Lo más importante, todas se adscriben a las limitaciones de las mesas de pinball auténticas, y también imitan los diseños de mesas largas.

Pinball Dreams podría haber tenido éxito simplemente recreando un juego de pinball decente, dada la ausencia de títulos que intentaran brindar tal experiencia. Pero lo que lo hizo tan memorable, es que todos y cada uno de los aspectos del juego estaban extremadamente pulidos. Markus Nyström trajo a la vida las temáticas de mesa, con artes que hacían un uso excelente de las capacidades gráficas del Amiga sin ser tan recargadas que pudieran dificultar el fluir de las mecánicas. La música de Olof Gustaffson fue también brillante, permaneciendo como uno de los aspectos clave del juego para los fans de hoy día. Además, todas las mesas tienen efectos sonoros que realmente capturan la sensación de estar ante un pinball real. De hecho, el sonido era con frecuencia uno de los aspectos más comúnmente degradados del juego cuando era adaptado a otros formatos.

Cuando *Pinball Dreams* fue lanzado en marzo de 1992, recibió una cálida acogida por parte de la prensa especializada en Amiga. Aún afirmando que "nunca me han gustado los pinball", el redactor de *The One* Paul Presley le otorgó una puntuación de 89 % al juego, destacando "las soberbias partituras musicales que suenan durante el juego, y la gran velocidad con que se mueve todo". En *Amiga Power*, Stuart Campbell premió al juego con un 87 %, comentando que este resultaba una experiencia "más cercana a la realidad que cualquier otro intento de conseguirlo hasta la fecha, por máquina alguna". *Amiga Action* también le dio un 87 % dejando patente el realismo del movimiento de la bo-

"LAS RECREATIVAS ESTABAN RESTRINGIDAS EN SUECIA, ERA DIFíCIL ENCONTRARLAS"
ANDREAS AXELSSON

MÁS VERSIONES

El difunto Stewart Gilray creó una fiel conversión para Atari Falcon, que consiguió una nota de 80 % en ST Format. La versión PSP fue un juego Minis compatible con PS3 y PS Vita; para jugarlo en PSP debías descargarlo en PS3 y transferirlo a la portátil.

MUCHOS SISTEMAS RECIBIERON AMOR DE PETACO. PERO, ¿A ALGUNA VERSIÓN LE DIERON CALABAZAS?



GAME BOY ADVANCE

Año **2002**

Este lanzamiento solo para Europa fue titulado *Pinball Challenge Deluxe*. Ofrece buenos gráficos y música así como todas las mesas, incluyendo las de *Pinball Fantasies*. Suena ideal, pero desafortunadamente la vista de la mesa es demasiado cercana y no hay manera de cambiarla.



PSP

Año **2009**

El lanzamiento únicamente digital de Cowboy Rodeo es una fiel conversión del original de Amiga, con las cuatro mesas, gráficos y sonido sin cambios. Y muchas opciones añadidas, como la posibilidad de rotar la pantalla. Tristemente, la tienda digital de PSP cerró hace tiempo...



IOS

Año **2009**

Esta versión de Cowboy Rodeo se titula Pinball Dreaming: Pinball Dreams. Es un remake con las cuatro mesas originales redibujadas en 3D, y como su contrapartida en PSP, se presenta pletórica de opciones. Se puede adquirir hoy día ya que fue actualizado hasta 2016.



AMSTRAD CPC

Año **2019**

Esta conversión homebrew realizada por Batman Group muestra cuán capaz es el ordenador de Lord Sugar. Las cuatro mesas incluidas, excelente detallismo gráfico y se juega realmente bien. La única pega es que requiere una máquina de 128K con disquetera, así que no correrá en un 464 estándar.

MÁS ALLÁ DE LOS SUEÑOS

LOS DELICIOSOS PINBALL OFRECIDOS POR DIGITAL ILLUSIONS

PINBALL FANTASIES

Año **1992**

Este secuela se desarrolló en pocos meses, y en esencia es *Pinball Dreams* con cuatro nuevas mesas (Speed Devils, Billion Dollar Game Show y Stones 'N Bones) resultando similar al primer juego, muy popular y enormemente adaptado a otras consolas y ordenadores.



PINBALL ILLUSIONS

Año **1995**

El tercer juego de la serie fue diseñado para Amiga 1200 y se componía de tres mesas: Law 'N Justice, Extreme Sports y Babewatch. Este canto del cisne para la serie en Amiga presentó funciones multibola por vez primera. La versión PC ganó una mesa extra, Vikings.



TRUE PINBALL

Año **1996**

Ocean publicó esta versión de *Pinball Illusions* para PlayStation y Saturn. Consiste en versiones renderizadas en 3D de las cuatro mesas, con una perspectiva inclinada que permite ver más espacio de juego en ocasiones... pero lamentablemente carece de la brillante música introductoria de la versión Amiga.



» [Amiga] Conseguir el giro sobre la parte superior de Nightmare activará bonus como 'Run For Your Life'.

la y su "rápido y extremadamente suave" desplazamiento vertical. Daniel Whitehead expresó una queja generalizada en su reseña para *Amiga Computing*: "por casi 26 £, no obtienes suficiente variedad", aunque el juego le gustó lo suficiente como para otorgarle un 86 %. Otras notas serian el 86 % de *Zero*, el 84 % de *Amiga Format* y el 83 % de *CU Amiga*.

Todas aquellas fenomenales puntuaciones resultaron indicativo del éxito que vendría, y *Pinball Dreams* vendió extremadamente bien para Digital Illusions y 21st Century Entertainment. Digital Illusions comenzó rápidamente a trabajar en el próximo juego de la serie, y *Pinball Fantasies* fue un logro similar cuando se lanzó en octubre de 1992; y lo mismo sucedió con *Pinball Illusions* para Amiga 1200, en 1995. Sin embargo, Digital Illusions no era la única compañía trabajando en esta serie: Spidersoft produjo versiones de los dos primeros juegos para distintos formatos, hasta que les encomendaron la tarea de crear sus propios juegos de pinball para 21st Century Entertainment. Esta asociación trajo como resultado *Pinball Dreams II*, *Pinball Mania* y su actualización *Total Pinball 3D*, *Pinball Builder* y *Pinball World*.

> "EN REALIDAD, NO SEGUIMOS TRABAJANDO EN NADA MÁS HASTA QUE NO SENTIMOS BIEN LAS FÍSICAS"
> **ANDREAS AXELSSON**

Digital Illusions cambió los petacos por las carreras a finales de los noventa, desarrollando juegos como *S40 Racing*, *Motorhead* y la serie *Swedish Touring Car Championship*.

El estudio alcanzó un punto de inflexión en 2002 con el lanzamiento de *Battlefield 1942*, un juego de disparos en primera persona que se convertiría en un éxito gracias a sus excelentes mecánicas multijugador. Aquel triunfo culminó con la adquisición gradual del estudio por parte de EA entre 2004 y 2006. Hoy día, son conocidos como DICE aunque los miembros fundadores se marcharon; principalmente desarrollan su serie más famosa, pero también son conocidos por *Mirror's Edge* y *Star Wars Battlefront*.

Aunque Digital Illusions no ha dado a luz juegos de pinball durante muchos años y 21st Century Entertainment ya no existe, el amor generalizado por *Pinball Dreams* ha perdurado. Su popularidad le ha asegurado que venda fantásticamente hoy día, ya que los originales aún pueden adquirirse para PlayStation más antiguas o en PC vía GOG. Si prefieres una experiencia más moderna, el desarrollador finlandés Cowboy Rodeo lanzó un remake en 3D para dispositivos Apple en 2009, que sobrevivió a la gran purga de aplicaciones de 32 bits para iOS 11 y sigue disponible a través de la App Store.

Ya viviendo una época en la que los jugadores tienen acceso a docenas de mesas licenciadas gracias a *Pinball FX 3*, la idea de un juego con solo cuatro puede parecer un poco extraña. Pero debe recordarse que ofrecer tal variedad implicaba un beneficio a principios de los noventa; después de todo, juegos como los que integran las series *Pro Pinball* y *Worms Pinball* trajeron a los jugadores diversión en una única mesa a finales de los noventa. Ofrecían en definitiva un valor real, centrado en auténtica acción pinball, que no podía encontrarse de ninguna otra manera en ningún otro lugar. Digital Illusions se mereció el éxito que consiguió con *Pinball Dreams*; nuestro consejo, juégalo y prueba Nightmare ya que aún con 30 años a sus espaldas pletóricas de flippers, dianas, parachoques y magia, funciona maravillosamente. *



» [Amiga] Hemos acertado en el agujero que nos dará un enorme bonus de 250.000 puntos.



» [Amiga] La parte central de la mesa Steel Wheel tiene un buen puñado de dianas a las que apuntar.

AL HABLA CON ANDREAS AXELSSON

EL COFUNDADOR DE DIGITAL ILLUSIONS Y PROGRAMADOR DE PINBALL DREAMS, RECUERDA SU PRIMER ÉXITO



¿Por qué decidió el equipo crear un juego de pinball?
Queríamos dejar de hacer demos, y desarrollar un juego parecía el paso adecuado. Todos adoramos los juegos de pinball, y parecían bastante fáciles de hacer; simplemente conseguir que la bola se mueva correctamente, ¡y añadir algo de sonido y gráficos! Además, los pocos juegos de pinball disponibles en aquel momento carecían de la sensación que proporcionaban las máquinas reales, y todos ellos habían sido modificados para ajustarse a la pantalla.

Cuando estabais haciendo el juego, ¿había alguna mesa de pinball popular entre los miembros del equipo desarrollador?
Creo que jugamos a todo lo que nos íbamos encontrando. Las recreativas estaban restringidas en Suecia, era difícil encontrarlas. Ni siquiera recuerdo a cuáles tuvimos acceso, si te soy sincero... tuve que caminar hasta el sótano tras una tienda de tabaco en un callejón para encontrar alguna; la primera vez que pude acceder a máquinas auténticas fue cuando viajamos a Seattle y Los Ángeles tras lanzar *Pinball Dreams*. Allí jugué a *The Addams Family* y *Terminator 2* cada vez que podía. Dos juegos increíbles. Olof tenía mejor acceso a todo esto, ya que conocía a gente que trabajaba en distribución y servicio de pinball, pero no vivíamos en la misma ciudad; así que fundamentalmente, todos aquellos movimientos fueron para su beneficio.

¿Hubo aspectos de *Pinball Dreams* difíciles de implementar desde la perspectiva de la programación?
Debíamos resolver un montón de cosas; y las físicas de la bola fueron lo fundamental. Desde el principio nos dijimos que si no resolvíamos bien ese punto, no tendría sentido hacer el resto del juego. En realidad, no seguimos trabajando en nada más hasta que no sentimos bien las físicas en una mini sección en blanco y negro de una mesa. Parecía un bol con un flipper, y un par de mordiscos redondeados hacia la mitad, con eso deberíamos poder recibir sensaciones sin sonido, puntuaciones o embellecimientos. Tomó un tiempo encontrar un modo de hacer rampas y múltiples capas que no utilizaran demasiada memoria.

***Pinball Dreams* significó el arranque de una serie exitosa, ¿notaste que estuvieras ante un juego especial mientras lo estabas haciendo?**
Nos divertimos un montón haciendo el juego, por lo que siempre sentimos que estábamos ante algo bueno; pero sí hubo un momento concreto en el que percibimos tener algo grande. Fredrik compartía un apartamento con un amigo en la universidad, y se iba de viaje el fin de semana. Le pidió a su amigo que probara el juego, y este se negó porque tenía un examen próximo. Sin embargo, cuando Fredrik volvió a casa unos días después, encontró a su amigo frente al ordenador con ojeras, cajas de pizza en el suelo y sin haber dedicado un solo minuto a estudiar el examen. Le miró y dijo "te odio", y siguió jugando.

¿Qué mesa dirías que es tu favorita?
Tuve una feroz competición con el productor Barry Simpson en Ignition, así que diría que esa ya que es a la que sigo volviendo con más frecuencia.

¿Terminasteis con un mago del pinball en el equipo, u os encontrabais todos igualados?
Teníamos diferentes niveles de pericia, pero Olof fue el maestro del petaco jugando en mesas reales. Obtenía puntos difíciles de conseguir, independientemente de la mesa. Una vez conseguí mil millones de puntos en Beat Box, lo cual causó cierto revuelo... jugué más horas que ninguno de nosotros, ya que básicamente lo que hacía era jugar y probar el juego cada día durante años.

CÓMO SE HIZO

THE TERMI

ANTES DE INDEPENDIZARSE PARA FUNDAR SHINY ENTERTAINMENT Y GOZAR DEL ÉXITO CON EARTHWORM JIM, UN PEQUEÑO EQUIPO DE CREATIVOS PLASMÓ LA BATALLA HUMANO CONTRA MÁQUINA EN TODA SU GLORIA DE 16 BITS. EL PROGRAMADOR PRINCIPAL, DAVID PERRY, REVELA CÓMO SE FRAGUÓ THE TERMINATOR PARA MEGA DRIVE...

TEXTO DE AARON POTTER



» [Mega Drive] La historia comienza con Kyle Reese, desprovisto de armas, enfrentándose a los Terminators en el futuro.



LOS DATOS

» COMPAÑÍA: VIRGIN GAMES

» DESARROLLADOR: PROBE SOFTWARE

» LANZAMIENTO: 1992

» PLATAFORMA: MEGA DRIVE, VARIOS

» GÉNERO: RUN-AND-GUN

Allá por 1992, *Terminator* ya era considerado el triunfante arranque de una espectacular franquicia fílmica. Ocho años antes la película original, aún con su reacción crítica inicial no demasiado buena, terminó por convertirse en un indiscutible éxito financiero. Arnold Schwarzenegger continuó consolidándose como impresionante culturista convertido en estrella de acción de Hollywood, y a seis meses transcurridos de haberse estrenado *Terminator 2: el juicio final* -la película más cara producida hasta el momento y considerada como una de las mejores secuelas de ciencia ficción jamás realizadas- resultó extraño entonces que Virgin Games (una relativamente modesta rama del imperio mediático de Richard Branson) quisiera monetizar tal exitazo... no con un juego basado en la espectacular segunda parte sino en el original, aquel inesperado éxito que lo inició todo en 1984.

Admitámoslo: desde que llegó a las pantallas de cine el 26 de octubre de aquel año, *Terminator* siempre pareció una película perfectamente adaptable a formato videojuego. Centrada en una guerra futura contra la inteligencia artificial que casi ha diezmado la población mundial utilizando amenazantes exoesqueletos metálicos, el guión original de James Cameron y de la productora Gale Anne Hurd captó inteligentemente el esfuerzo global realizado por la humanidad contra Skynet; eligió centrarse en una historia de viajes en el tiempo que tuviera lugar en la época presente, donde un guerrero de la resistencia y un cíborg pelearían decidiendo nuestro destino en la era actual. Quizá fuera esta la manera en que Cameron y la distribuidora Orion Pictures consiguieran mantener el presupuesto bajo control, pero de ese modo consiguieron despertar la imaginación de espectadores en salas de cine de todo el mundo. Entre estos se encontraba David Perry, un programador con 17 años de Irlanda del Norte mudado





» [Mega Drive] El segundo escenario transcurre en Los Ángeles de noche. Reese debe luchar contra matones y policías hasta llegar a Tech Noir.

NATOR



David Perry desempeñó la labor de programador principal en la versión para Mega Drive de *The Terminator.*



[Mega Drive] El tiroteo en la comisaría de la película se recrea fielmente en el juego, pero disparar escaleras arriba es complicado.

recientemente a Londres con la gran aspiración de desarrollar videojuegos. "Estaba en un pueblo llamado Kingston, con mi amigo Chris Hinsley", relata David, al respecto de su primera interacción con el clásico de culto de Cameron. "Llovía, y decidimos resguardarnos yendo al cine; allí proyectaban una película llamada *Terminator*". No hace falta decirlo: David no tardó en darse cuenta de que él y su amigo estaban presenciando algo muy especial. "Creo que estábamos allí solos, y Cameron derritió mi cerebro", asegura entusiasmado. "La película me encantó".

No sería hasta poco menos de una década más tarde, en la época del lanzamiento de *Terminator 2: el juicio final* en 1991, cuando David saboreó la sensación de estar trabajando con un material de universo cienciaficcionero tan rico. En este punto, había pasado una buena temporada en la compañía de software inglesa Mikro-Gen, y cubriría un puesto de creación de juegos con el desarrollador Probe Software. Fundada por Fergus McGovern en 1984 (el mismo año en que pudo gozarse la primera película de Terminator) se había hecho con cierta reputación creando títulos para Amstrad CPC, Commodore 64 y ZX Spectrum a finales de los ochenta, antes de colocar su propio listón aún más alto con la llegada de la nueva década: el mundo de las licencias lúdicas parecía un paso natural.

"Fergus fue un Jedi en conseguir acuerdos de licencia de los principales editores en Reino Unido y Estados Unidos", recuerda David."También me consiguió un kit de desarrollo de Mega Drive / Genesis". Con ingenio comercial y habiendo obtenido Probe Software las herramientas creativas necesarias, Fergus consiguió un acuerdo con Orion Pictures para desarrollar un juego basado en la película de 1984. Se trataba de un protocolo efectivo para materializar títulos con licencia durante la época de los 16 bits, siguiendo principalmente los eventos acontecidos en su origen fílmico y publicándolos por Virgin Games. Según recuerda David, "nos pusieron *Terminator* en bandeja".

Los desarrolladores de Probe Software estaban entusiasmados con la perspectiva de trabajar en *Terminator,* siendo este su esfuerzo colaborativo más importante hasta la fecha (habían trabajado en *Teenage Mutant Hero Turtles* para NES solo un año antes). Sin embargo, pronto quedó patente que en Orion Pictures tenían en mente una idea diferente de lo que el jue-

> "NOS CONTARON QUE NO TENíAN LOS DERECHOS PARA PONER A ARNOLD EN EL JUEGO"
> DAVID PERRY



MAS DEL CREADOR

TRANTOR: THE LAST STORMTROOPER (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: ZX SPECTRUM, VARIOS
AÑO: 1987

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
SISTEMA: NES, VARIOS
AÑO: 1990

DISNEY'S ALADDIN
SISTEMA: MEGA DRIVE
AÑO: 1993

LAS CONVERSIONES

SKYNET VIVíA EN UNA CONSOLA SEGA



MEGA DRIVE

La versión de *The Terminator* de David Perry, según se cuenta a lo largo del artículo, es un pegatiros corto pero elegante que sigue fielmente los acontecimientos relatados por la película: intentas proteger a Sarah Connor en cuatro escenarios diferentes. Esta fue la base para el juego posterior *RoboCop Versus The Terminator.*



SEGA MEGA-CD

Como supondrás, la potencia adicional del Mega-CD permite que la aventura de Kyle a través del tiempo sea más fluida. La banda sonora ya no es generada por el chip de la consola, el juego transcurre por los mismos cuatro entornos y resulta más cinemático al incorporar insertos de la peli. Esta versión fue desarrollada por Virgin Games, no Probe.



GAME GEAR

Los eventos que cuenta el juego siguen aún más fielmente aquellos que narra la película, en esta versión portátil... pero las limitadas capacidades sonoras del hardware (y la falta de un tema contundente) hacen que el conjunto se sienta menos auténtico; pero tuvo a Dominic Wood como programador.



MASTER SYSTEM

A pesar de la aparición de Mega Drive, Virgin Games y Probe Software estaban decididos a que la Master System tuviera su versión de *The Terminator.* Se aprecia más parca en recursos, pero evidentemente comparte el mismo ADN estético. Aquí Reese deberá hacer uso más frecuentemente de sus habilidades plataformeras.

MÁQUINA VS MÁQUINA

ICONOS DE CIENCIA FICCIÓN CHOCAN EN ESTA CONTINUACIÓN

■ Es posible que la iteración de *The Terminator* dirigida por David Perry no fuera demasiado bien recibida en su lanzamiento, pero en Virgin Games quedaron lo suficientemente impresionados como para dar luz verde a esta seudosecuela dos años más tarde. *RoboCop Versus The Terminator* fue desarrollado por un nuevo equipo interno ubicado en la parte estadounidense de Virgin, y enfrentó a los dos iconos cibernéticos cienciaficcioneros en un título basado en el cómic homónimo de cuatro números escrito por Frank Miller. Encarnando al policía robotizado Alex Murphy, el jugador deberá evitar que Skynet tome conciencia de sí mismo.

Desafortunadamente pronto se revela que la misma existencia de RoboCop es precisamente lo que ocasiona la creación de Skynet, provocando que el mundo termine batallando con Terminators. La única oportunidad que podemos ofrecer a la humanidad es abatir oleadas de Schwarzeneggers; se juega de un modo extremadamente similar a su predecesor de Mega Drive, pero incrementa enormemente la variedad de enemigos lo que incluye humanos, T-800s y el clásico ED-209 del universo RoboCop, ¡por supuesto!

De un modo similar al modo en como empleó Virgin Games la licencia en 1992, *RoboCop Versus The Terminator* se puso a la venta como título para múltiples consolas lo que incluyó Master System, Game Gear e incluso Game Boy en esta ocasión. Inicialmente se planificó una versión para Mega-CD, hasta que su mercado se colapsó. Ver estos dos mundos colisionar no decepcionó a los fanáticos.





go debía ser... una que podría limitar por completo la visión artística que por su lado tenían David y sus compañeros desarrolladores. Gran parte del desacuerdo surgió por la distinta opinión que las partes tenían sobre qué avatar de la película debían vestir los jugadores: ¿el soldado que viaja en el tiempo Kyle Reese, interpretado por Michael Biehn, o el tanque de batalla recubierto con la piel de Arnold Schwarzenegger?

"Creo que cuando tienes un robot tan poderoso, que es como un mecanismo con forma humana... yo anhelaba la idea de jugar como el Terminator", reconoce David. Y por parte de Orion llegaba esa condición de villano tan bien ejecutado por Schwarzenegger durante toda la película. Por supuesto, el reciente lanzamiento de *Terminator 2: el juicio final* hacía que el T-800 muy probablemente sería el típico personaje que los fanáticos podría querer encarnar, pero apenas se vislumbraba una pizca de emoción en la interpretación de Arnie en la película original...

Después de todo, había pasado tanto tiempo que a David y su equipo les parecía extraño que Orion quisiera retomar una interpretación más amenazante de un personaje en aquel momento ya icónico. Lo que es más, ¿jugar como humano en un mundo de robots asesinos, no disminuiría algo el encanto de la licencia *Terminator*? Al fin y al cabo, como en las películas, Schwarzenegger estaría en la carátula del juego. Todo esto podría haber sido un problema, si Orion no hubiera resuelto la situación expresando su intención de adaptar la película original de 1984, antes que la superpoderosa y superexitosa secuela.

David tiene una teoría de por qué sucedió todo esto: "porque en aquellos días, los estudios cinematográficos no se tomaban los videojuegos en serio", recuerda. "Se consideraban 'licencias', así que sacarían tazas de cafés, camisetas, cuadernos y videojuegos". Según él, no importaba si un videojuego se retrasaba uno o dos años (o incluso más, como era el caso) ya que Orion Pictures simplemente veía en ello otra forma de sacar tajada con la tremenda popularidad de una película. La razón por la cual Orion no quería que los jugadores interpretaran el papel de Schwarzenegger por fin quedó cla-



» [Mega Drive] Kyle se enfrenta al exoesqueleto del Terminator mientras atraviesa la fábrica de Cyberdyne.



» [Mega Drive] Aunque David tuviera que ceñirse a los hechos de la peli, aún podía ponerse creativo con algún enemigo.

ra: “todo el mundo (incluyéndome a mí) quería jugar al juego como el Terminator”, afirma David, “pero ellos nos contaron que no tenían los derechos para poner a Arnold en el juego”. Bienvenidos a los tiempos primigenios de los videojuegos licenciados. “Solo tenían una imagen suya que podríamos utilizar para las artes de la caja. Quién somos entonces, ¿Sarah Connor? Lo sentimos, no puedes jugar como Sarah Connor. No tenemos los derechos de Linda Hamilton. Entonces, ¿a quien interpretamos en el juego? Alerta de spoiler: Kyle Reese, el tipo que muere en la película”.

Probe Software descubrió por las malas que los videojuegos con permisos conllevan implícitas restricciones que deben aplicarse. Dicho esto, aquello no impidió que David y su pequeño grupo de creativos desarrollara una versión interactiva de la visión en clave de ciencia ficción de James Cameron, que se sintiera conectada a la película. Habría que jugar como el soldado de la resistencia destinado a morir Kyle Reese, en efecto... pero ya desde el nivel que abre el juego, Probe encontró la manera de romper los límites. Si bien la película de 1984 arranca en la época actual, ponerte en la piel de Reese implica llevar a los jugadores al sombrío escenario de guerra en el futuro que apenas se vislumbró en la gran pantalla.

Puede que no fuera el entorno exacto que visualizara el equipo de desarrollo, pero a través de cuatro niveles pletóricos de vida, *The Terminator* logró convertirse en una fidedigna traslación del material de partida. Que Mega Drive fuera una consola reconocida por reproducir un sonido y unas imágenes asombrosamente nítidas para la época, de algún modo ayudó a compensar los ajustados plazos de entrega



» [Mega Drive] Infinidad de Terminators te rodearán si no te mueves rápido en el primer capítulo del juego.



» [Mega Drive] El primer encuentro con el Terminator de Arnie acontece en Tech Noir. No puedes matarlo, solo aturdirlo temporalmente.

con que Probe tuvo que trabajar; localizaciones tan reconocibles como el club nocturno Tech Noir (donde Reese encuentra por primera vez a Sarah Connor), las calles del centro de Los Ángeles y la fábrica de automóviles que enmarca la secuencia culminante se recrean con gran fidelidad, mientras te defiendes del ataque constante del T-800 que se levanta sin cesar.

“CON MÁS TIEMPO Y UN CARTUCHO MAYOR, PODRÍAMOS HABER HECHO AÚN MÁS”
DAVID PERRY

El juego de 1992 capturó la esencia de la película, aunque David tuviera sus preferencias: jugar como el Terminator, “con la misión de encontrar a Sarah y que la policía y Kyle intenten detenerme”. Y el hecho de que *The Terminator* fuera una adaptación de película a videojuego, o aunque llegara ocho años tarde, no impidió que sus desarrolladores innovaran en lo tecnológico. El mérito de conseguir tan rompedores gráficos lo tiene Nick Bruty: “el tío es un artista increíble, ha ganado innumerables premios”, explica David. “El juego presentaba un aspecto tan innovador porque utilizaba fotos de personas, en lugar de animaciones. El pobre Nick tuvo que escanear y editar montones y montones de fotos para conseguir que los personajes se movieran”. Lo cual fue algo que implicó al resto del equipo: “actuamos como los personajes del juego en el patio trasero de mi madre, incluido Neil Young, nuestro productor”.

La banda sonora es otro elemento que debemos destacar. Aunque era posible la utilización del icónico tema de *Terminator* escrito por Brad Fiedel, en el cual la melodía está marcada por su distintivo golpeteo metálico (que viene a significar el latido del corazón del Terminator), Probe Software sabía que no bastaría con repetirlo hasta la náusea. Esto llevó al responsable de sonido Tommy Tallarico a crear un corte distintivo para cada nivel, exprimiendo cada línea de bajo del chip YM2612 hasta que este sonó de forma contundentísima. El resultado es un sinfonía sintetizada de acordes rítmicos, que encajaba perfectamente con la partitura que se compuso para la película. Según lo recuerda David, “Conocí a Tommy cuando me mudé a Estados Unidos. Realmente se preocupó por el sonido del juego”.

The Terminator para Mega Drive nació con un firme compromiso de calidad antes de que comenzara a desarrollarse, pero sirvió para mostrar cuantísimo podía hacer Probe con juegos licenciados si contaban con los recursos suficientes. Echando la vista atrás, fue en gran medida el banco de pruebas donde trabajaría el equipo para lograr los titulazos que llegarían después -incluso el que muchos consideran la mejor versión de *Aladdin* (también en Mega Drive)-. El próximo paso que daría David Perry sería establecer Playmates Interactive tras mudarse a California, formando la base de lo que se convertiría en Shiny Entertainment y, por consiguiente, en el advenimiento de *Earthworm Jim*.

Fue, sin embargo, *The Terminator* lo que permitió a David y sus amigos lograr avances incontestables durante la aún entonces boyante época de las consolas de 16 bits. Al igual que James Cameron consiguió expandir un mundo fantástico para él y mucha gente con el lanzamiento de la película *Terminator*, Probe Software siempre tuvo la intención de hacer lo mismo pero en un producto con forma de juego. “Es exactamente lo que los videojuegos deben hacer, expandir mundos”, reflexiona David. “Con más tiempo y un cartucho mayor, podríamos haber hecho aún más; es un mundo muy divertido de explorar”. *

» El interés por el deporte le viene de lejos a Mario, quien ya en 1987 se animó a ser juez de silla.



» *Super Mario Kart* fue un punto de inflexión en la carrera competitiva del fontanero de Nintendo.



» La serie *Mario Party* también ha incluido pruebas deportivas, como competiciones de skate.



MARIO
Toda una leyenda, también en el deporte

Que no os engañe su redondeada figura o su corta estatura. Hay pocos atletas que cuenten con un palmarés tan extenso como el que ostenta Mario, un crack que ha conseguido destacar en numerosas disciplinas deportivas.

Texto de David Alonso

Ser el rey de las plataformas durante más de 35 años no es fácil: hace falta constancia, carisma y, por supuesto, un gran estado físico, una cualidad que Mario ha demostrado sobradamente al protagonizar más de 40 juegos deportivos, que se dice pronto. Y eso que le costó un poco lanzarse de lleno a la competición, ya que la primera vez que descubrimos la vena deportiva del fontanero en Europa fue viéndole ejercer de árbitro en 1987, en *Tennis* y *Mike Tyson's Punch-Out!!* para NES.

Por suerte, la timidez solo le duró un lustro y, en 1992, llegaba *NES Open Tournament Golf*, un genial arcade golfístico que dio inicio a una subsaga que se ha mantenido muy viva hasta la época actual, siendo *Mario Golf: Super Rush* para Nintendo Switch (junio de 2021) su entrega más reciente y espectacular.

De vuelta a 1992, y mientras en España nos esforzábamos por bajar del par afinando nuestro putt, en Japón nacía un prodigio que no solo cambiaría la historia de Mario para siempre, sino que redefiniría los arcades de velocidad. Hablamos, claro, de *Super Mario Kart* para SNES.

No fue hasta el 21 de enero de 1993, tan solo unos pocos meses después del lanzamiento del 'Cerebro de la Bestia' en nuestro país, cuando pudimos disfrutar de aquel inolvidable juego que, además de convertirse en un auténtico fenómeno de masas, sirvió para fijar muchas de las bases en las que se asentarían los títulos deportivos de Mario en el futuro.

En una época en la que, a menudo, se buscaba recrear una experiencia realista en juegos de velocidad o en simuladores deportivos, *Super Mario Kart* apostó por reinventar por completo las carreras 'tradicionales' para convertirlas en una experiencia tan loca como divertida, en especial si jugábamos en compañía, creando así un ADN que quedó ya marcado en la vertiente deportiva de Mario. Con casi nueve millones de copias despachadas en todo el mundo, *Super Mario Kart* fue el cuarto título más vendido de la historia de SNES, propiciando que, a día de hoy, sea una de las series más icónicas y exitosas de Nintendo, con cerca de quince entregas que no han dejado de innovar y reinventarse sin parar.

Precisamente, ese afán de innovación que siempre ha caracterizado a Nintendo,





» No fue el juego de su vida, pero Mario ya se atrevió en 1995 a jugar al tenis en Virtual Boy. ¡Un figura!

llevó a los de Kioto a lanzar, en 1995, *Mario's Tennis* para Virtual Boy, la consola con efecto 3D estereoscópico que nunca cruzó nuestras fronteras. El juego, como la propia máquina, no alcanzó el éxito esperado, pero sirvió para que Mario descubriera lo divertido que era empuñar una raqueta.

Y esa experiencia la volcó, y de qué manera, con *Mario Tennis* para N64, el primer gran arcade tenístico con el que nos deleitaron el fontanero y otros 15 personajes, la mayoría viejos conocidos del Reino Champiñón, y también alguna estrella invitada, como Donkey Kong.

Tenistas con habilidades bien diferenciadas, pistas con características propias y una jugabilidad endiablada, y que sacaba todo el jugo a los cuatro puertos para mandos integrados en N64, fueron las claves de un juego que, de nuevo, sirvió para crear una nueva subsaga deportiva.

Cinco años después, en 2005, y tras marcarse títulos tan geniales como *Mario Golf* (N64), *Mario Kart: Super Circuit* (GBA) o *Mario Power Tennis* (GC), el fontanero revolucionó, una vez más, otro deporte. Y no uno cualquiera: ¡el fútbol!

Con *Super Mario Strikers*, Nintendo y Next Level Games dieron una alocada vuelta de tuerca al deporte rey que, rápidamente, caló muy hondo entre los poseedores de GameCube.



» *Mario Tennis* revolucionó por completo este deporte en N64.



» Con *Super Mario Strikers* el fontanero inventó el 'strike', su propia versión del deporte rey.



» Fútbol, golf, tenis... ¿Y por qué no baile? Mario siempre se ha atrevido con todo.



» Mario también se marcó un Home Run con *Mario Super Star Baseball*, que llegó en 2005 a Wii.

» En 2006, Mario se apuntó un 'triplazo' en DS con *Mario Slam Basketball.*





» Con su participación en los JJOO, la natación también se sumó al universo de Nintendo.



» *Mario Strikers Charged Football* mejoró la experiencia futbolística de la primera entrega.



» Lo mismo sucedió con el esquí, que se estrenó con los títulos ambientados en los JJOO invernales.

Su frenética fórmula, que nos invitaba a vivir unos divertidísimos partidos 5 vs 5 en campos repletos de elementos aleatorios y objetos, al más puro estilo *Mario Kart*, funcionaba como un reloj y alcanzaba su máxima expresión cuando cuatro jugadores se lanzaban a competir entre sí.

Lejos de conformarse con coronar el fútbol, Mario siguió en esa época mejorando sus habilidades al volante con títulos como *Mario Kart DS*, aprendiendo a usar el bate en *Mario Super Star Baseball* (GC) e, incluso, coqueteando con disciplinas como el baile, lo que le llevó a protagonizar *Dancing Stage: Mario Mix*, una entrega nintendera de la popular serie *Dance Dance Revolution*. Por atreverse, el fontanero hasta dejó atrás los prejuicios de estatura y se marcó un alocado título de baloncesto, *Mario Slam Basketball*, que destacó por ofrecer un control muy original y totalmente adaptado a la pantalla táctil de NDS.

Esta auténtica avalancha deportiva de Mario, lejos de detenerse, siguió evolucionando y, en 2007, el fontanero volvió a enfundarse las botas con tacos para estrenar *Mario Strikers Charged Football*, la segunda entrega futbolística de la serie que añadía nuevas mecánicas y tenía el honor de convertirse en el primer juego deportivo de Mario en Wii. A estas alturas, y con todo el bagaje acumulado, el siguiente paso en la carrera deportiva resultaba evidente: acudir a unas Olimpiadas. Y lo mejor de todo es que, para hacerlo, el fontanero se alió con su otrora 'rival' directo: nada menos que con





» A Mario se le han escapado pocos deportes en su historia. ¡No falta ni la hípica!

Sonic, el erizo de SEGA. ¡Si nos lo llegan a decir en los 90!

Ambientado en los Juegos Olímpicos de Pekín 2008, *Mario y Sonic en los JJOO* (Wii, NDS) sirvió para que ambos personajes descubrieran nuevos deportes, como el atletismo, la esgrima o el tenis de mesa, pero también para alumbrar una nueva subsaga que, desde entonces, no ha faltado a su cita cada cuatro años.

Por supuesto, el espíritu olímpico de Mario no quiso dejar de lado su vertiente invernal y, en 2009, se estrenaba *Mario y Sonic en los JJOO de invierno* (Wii, DS), que junto a su siguiente entrega, ambientada en los Juegos de Sochi 2014, permitió al fontanero demostrar que también era un as en disciplinas como el esquí, el patinaje o el ho-



» Mario le cogió tanto gusto al fútbol que no dudó en practicarlo de nuevo en *Mario Sports Superstars* para 3DS.


» *Mario Tennis Aces* es un gran ejemplo de la evolución de los juegos deportivos de Mario.


» *Mario Golf: Super Rush* es otro de los grandes referentes del deporte nintendero en Switch.


» La innovación es una de las máximas en los juegos del bigotudo héroe.




» La carrera deportiva de Mario sigue más viva que nunca, como demuestra la llegada de *Mario Strikers: Battle League.*

ckey sobre hielo. Insaciable ante nuevos retos deportivos, y después de arrasar de manera desmedida con *Mario Kart Wii*, el intrépido héroe bigotudo se sacó de la manga *Mario Sports Mix*, un título que nació de la colaboración entre Square-Enix y Nintendo, y que puso a competir a personajes de *Super Mario*, *Final Fantasy* y *Dragon Quest* en cuatro deportes: voleibol, baloncesto, hockey y balón prisionero.

Ya de lleno en la última década, Mario siguió aumentando su leyenda como atleta con entregas de sus sagas deportivas más conocidas, entre las que destacaron sus nuevas aventuras golfísticas: *Mario Golf: World Tour* (3DS) y el reciente *Mario Golf: Super Rush* (Switch), así como las que tenían al tenis como protagonista: *Mario Tennis: Ultra Smash* (Wii U) y el genial *Mario Tennis Aces* para Switch, con el que se abrió la puerta a los encuentros multijugador online.

Esta 'modernización' de los juegos deportivos de Mario también se dejó notar de manera importante en su saga estrella de velocidad, que primero saltó a la Realidad Virtual con *Mario Kart Arcade GP VR* y, después, lo hizo directamente al salón de nuestra casa gracias a *Mario Kart: Live Home Circuit*, una originalísima propuesta para Switch que combina figuras reales con el uso de la tecnología de realidad mixta para crear una experiencia totalmente revolucionaria en la saga.

Y es precisamente este concepto, el de revolución, el que siempre ha ido ligado a Mario desde su nacimiento hace casi ya cuatro décadas, una extensa trayectoria en la que una vez tras otra ha conseguido reinventarse para dejarnos con la boca abierta, tanto en sus juegos plataformeros, de aventuras, como, por supuesto, en los que tienen al deporte como eje central.

En su dilatada carrera deportiva, Mario se ha dejado pocas disciplinas por practicar, ha conseguido reinventar por completo deportes como el fútbol, el golf o el tenis, e incluso tiene el honor de haber dado una dimensión totalmente nueva a los juegos de carreras de karts. Desde hace décadas, no hay título de estilo arcade que aúne velocidad y uso de objetos que se libre de la frase "es tipo Mario Kart, pero con...".

Y lo mejor de todo es que esta búsqueda continúa por ofrecer algo nunca visto, pero, siempre, priorizando la diversión por encima de cualquier otro aspecto no solo no ha tocado techo, sino que en la actualidad está más viva que nunca. Y un inmejorable ejemplo es el reciente *Mario Strikers: Battle League Football* para Switch, con el que, por enésima vez, Mario vuelve a demostrar que su intachable legado deportivo solo está reñido con su gran estado de forma actual.

Ya lo dijo el gran Di Stefano: "Ningún jugador es tan bueno como todos juntos". Y cuando jugamos con Mario, la victoria está asegurada. *




» Nintendo también ha explorado las bondades de la RV con *Mario Kart Arcade GP VR*, una recreativa muy espectacular.

ESTO NO ES FÚTBOL... ¡ES MUCHO MEJOR!



No cabe la menor duda: el fichaje estrella de este mercado estival es Mario, que vuelve a los terrenos de juego para demostrar que sigue siendo un auténtico crack con la pelota en los pies. ¿Estamos ante el próximo Balón de Oro de la versión más loca del fútbol?

De Retro Gamer para Nintendo

» ¿Fueras de banda? ¿Para qué? Mucho mejor acotar el campo con vallas electrificadas para lanzar al rival.





» Entrar con los dos pies por delante no es que no sea falta. ¡Es que es lo recomendado!



» El Hipertrallazo es un tiro especial propio de cada jugador, que suma dos goles al marcador.

Se ha hecho de rogar quince años, pero tras las dos maravillosas entregas para GameCube y Wii, la serie *Mario Strikers* vuelve, por fin, a la competición en Switch.

Y lo hace para alegría de todos los que disfrutamos como locos de su genial y salvaje propuesta, aquella que tantas y tantas tardes de diversión con amigos nos regaló, en especial, el brillante *Mario Strikers: Charged Football* para Wii.

Por suerte, la fórmula de aquel inolvidable título sigue muy presente en *Mario Strikers: Battle League Football*, por lo que de nuevo nos toca calzarnos las botas para jugar al Strike, el que se convirtió, sin duda, en uno de nuestros deportes favoritos durante la década pasada.

Claramente inspirado en el fútbol tradicional, el Strike comparte muchos elementos con el deporte rey, como que los campos de juego tienen dos porterías y que gana el equipo que más goles anota, pero difiere en sus reglas, o mejor dicho, apuesta por la ausencia de todas ellas.

Lo más atractivo de este deporte es que, en sus encuentros —que se disputan en equipos de cinco jugadores—, vale cualquier cosa con tal de ganar. Y cuando decimos todo, es absolutamente todo.

Ya podéis ir olvidándoos del fuera de juego, de reclamar una posible mano o de entrar fuerte al pie con miedo a que el árbitro os pite falta. Lo realmente divertido de *Mario Strikers: Battle League Football* es que cada encuentro se convierte en una auténtica batalla campal en la que, además, entran en juego todo tipo de objetos, como bombas o caparazones, con las que podemos fastidiar ese contraataque rápido del rival o guardar estratégicamente para utilizar en el momento más puñetero que se nos ocurra.



Esta mezcla de acción frenética con tintes estratégicos, se ve respaldada también por la inclusión de los Hipertrallazos, unos poderosos tiros casi infalibles que suman dos goles de golpe a ▸

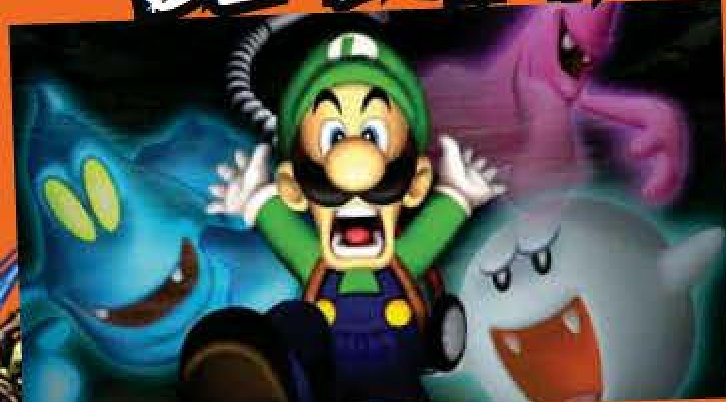
EL VAR SE VA DE VACACIONES





La única regla del Strike es... ¡Que no hay reglas! Empujones y patadas a los rivales, lanzamiento de objetos a mala baba, controles con la mano... Todo vale con tal de llevarse la victoria en estos partidos, que destacan por su vertiginoso ritmo y por mantener la emoción hasta el pitido final. Una de las formas de lograrlo es la aparición aleatoria de orbes dorados, que habilitan la opción de realizar un Hipertrallazo al primer jugador que lo recoja, dando así lugar a remontadas épicas en el último instante.

DE LOS CREADORES DE LUIGI'S MANSION



Next Level Games, los responsables de *Mario Strikers: Battle League Football*, son también artífices de las anteriores entregas de la serie, así como de juegos de la talla de *Luigi's Mansion 2* y *Luigi's Mansion 3*. Todas sus obras comparten el máximo respeto por los personajes de Nintendo, un hilarante sentido del humor y, sobre todo, la capacidad de atraparnos sin remedio desde el minuto uno gracias a un ritmo de juego directo, muy divertido y que brilla en multijugador.

Mario Strikers Battle League Football



» Fuerza, velocidad, tiro, pase y técnica son los atributos de cada personaje, que tienen un estilo muy diferenciado.



» Si la jugada se complica, siempre viene bien lanzar una cáscara de plátano o, aún mejor, una bomba.



nuestro marcador, así como de un plantel de diez futbolistas con unos atributos únicos y bien diferenciados.

Así, mientras personajes como Mario tiene unas características muy equilibradas, Peach destaca por su gran velocidad, Luigi por su técnica o Donkey Kong se desmarca como un defensor impenetrable gracias a su fortaleza física.

Y lo mejor de todo es que, a diferencia de las anteriores entregas, en las que solo podíamos elegir un capitán y rodearle de compañeros "menores", en *Mario Strikers: Battle League Football* nuestro equipo siempre está compuesto por cuatro capitanes y, eso sí, un portero inalterable.

Esta nueva característica aumenta enormemente las posibilidades estratégicas de los encuentros, ya que abre la puerta a decenas de combinaciones diferentes a la hora de enfocar nuestro equipo, permitiéndonos colocar a nuestros jugadores favoritos en las posiciones que más se adapten a nuestro estilo.

Otra de las novedades que incorpora esta entrega a nivel jugable, y que añade aún más profundidad a los encuentros, es la entrada en equipo, una carga rápida con la que empujamos a uno de nuestros compañeros para que se desplace varios metros a toda velocidad con el fin de alcanzar a un rival o, si tiene la posesión, hacerle avanzar hacia la portería como un auténtico rayo.

Además, y por si todo esto fuera poco, el juego da un paso más allá en lo que a estrategia se refiere gracias a la incorporación de un sistema de accesorios.

Utilizando las monedas que conseguimos disputando las diferentes competiciones, tenemos la opción de irnos de compras para adquirir todo tipo de equipamiento para nuestros jugadores.

Divididos en cuatro partes del cuerpo bien diferenciadas (cabeza, brazos, cuerpo y piernas), estos accesorios no solo cambian por completo el aspecto de los futbolistas, sino que también tienen un impacto directo en sus atributos.

Elegirlos bien es vital para crear una escuadra equilibrada y, así, lanzarnos de lleno a competir con garantías en el que es uno de los puntos más fuertes del título: su fuerte vertiente multijugador.



» Pases al hueco, balones al área... El Strike también nos permite marcarnos un buen 'Tiki-Taka'.



Para empezar, hasta ocho jugadores pueden disputar partidos de forma simultánea en una única consola Nintendo Switch, 'armados' cada uno de ellos con un Joy-Con. De estos partidos poco os podemos decir a poco que conozcáis el buen hacer de Nintendo en las experiencias competitivas de todos sus juegos: son divertidos a rabiar y, estamos seguros, van a convertirse en los reyes de cualquier reunión o fiesta que montemos en con amigos en casa.

Por su parte, y si estamos suscritos a Nintendo Switch Online, *Mario Strikers: Battle League Football* apuesta con fuerza por las competiciones en línea, ya que ofrece varios modos en los que podemos retar a un amigo, formar equipo con él o disputar partidos rápidos, permitiendo que hasta



MARCA TU GOL MÁS PERSONAL







Las opciones de personalización son otro de los aspectos más destacados del juego, ya que aportan un gran componente estratégico a los partidos.

Para empezar, cada personaje tiene unos atributos únicos, por lo que elegir a cuál poner en cada posición es vital para desplegar nuestro estilo de juego.

Por ejemplo, un jugador con mucha fuerza resistirá bien las entradas, mientras que uno rápido será casi imparable cuando encare la portería rival.

Adquirir nuevo equipamiento, además de aportar un toque estético personal a cada jugador, potencia (y a la vez penaliza) diferentes atributos, permitiéndonos ajustar de forma aún más precisa nuestra plantilla.

Experimentar con todas estas variantes es la mejor forma de dar con la alineación que mejor se adapte a nuestra forma favorita de encarar los encuentros.





» Los Hipertrallazos, que se activan al recoger un orbe dorado, vienen precedidos de una espectacular secuencia individual que deja en pañales a los mejores tiros de Oliver Atom.



» Las animaciones de cada uno de los jugadores son tan brillantes como desternillantes. ¿Controlar el balón con la boca? ¿Y por qué no?

dos jugadores en modo local se unan a la sesión de juego online.

Además de estos encuentros, que resultan ideales para echar unas partidas sin complicaciones a través de internet, esta tercera entrega de la serie estrena un nuevo y apasionante modo en línea que promete dar grandes momentos durante mucho, mucho tiempo: Club Strikers.



Esta nueva modalidad nos permite crear nuestro propio equipo, o 'fichar' por uno ya creado por otro usuario, para lanzarnos a competir en una sucesión de temporadas, que tienen una semana de duración, y durante las cuales acumulamos puntos para escalar puestos en la clasificación y, así, ir ascendiendo de división.

Hasta veinte jugadores pueden unirse a un mismo club y, además, es posible personalizar por completo un gran número de sus elementos, desde su nombre y equipación, hasta el estadio en el que disputan los partidos 'en casa', o incluso la motivación principal que les mueve.

Esta fuerte apuesta por la vertiente multijugador, tanto en modo local como en línea, unida a un estilo de los partidos salvaje y frenético, pero con un importante factor estratégico, se ve apoyada —además— por un espectacular trabajo en el plano técnico por parte de Nintendo y Next Level Games, los responsables de todas las entregas de *Mario Strikers*.

Ver el juego en movimiento es una auténtica delicia, en especial por los cuidadísimos diseños de los personajes, la gran calidad de sus animaciones y la absoluta fluidez con la que se mueve todo, algo fundamental debido al carácter deportivo del título.

Por todo ello, Mario ha vuelto, por enésima vez, a hacer lo que mejor se le da: no solo ha conseguido retrotraernos a aquellos inolvidables momentos que vivimos en el pasado, en este caso a los mandos de nuestras GameCube y Wii, sino que ha vuelto a revolucionar su fórmula para brindarnos una experiencia mucho más completa, profunda y divertida. El Strike ha vuelto. ¡Y de qué manera, amigos!



MARIO SACA SU VENA COMPETITIVA





Los partidos a ocho en modo local se llevan la palma en lo que a diversión alocada se refiere. Pero, además, el juego incluye un buen número de modos online con los que saciar nuestra ansia competitiva. El más destacable es el Club Strikers, ya que está muy bien pensado para que hasta veinte jugadores se unan a un mismo club personalizado y progresen juntos como equipo. Sentir los colores, ¡es ahora más fácil que nunca antes en la serie!

UN LEGADO ESPECTACULAR



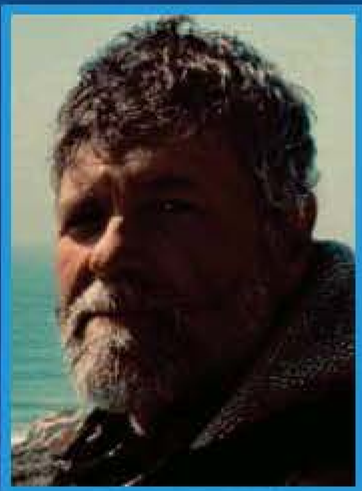


Mario reinventó el fútbol en 2005 gracias a *Super Mario Strikers*, un genial juego para GameCube que sentó las reglas del Strike, la versión más salvaje, alocada y nintendera del deporte rey.

Su recepción por parte de crítica y público fue muy positiva e, incluso, se hizo con varios galardones de la prensa especializada.

Dos años más tarde, y con Wii ya en el mercado, la serie creció con *Mario Strikers: Charged Football*, una continuación fiel al espíritu del original pero que añadía un gran número de novedades y mejoras. Con unas ventas de más de 1.300.000 copias, se convirtió en uno de los juegos más exitosos de la historia de Wii.





» El creador de *Ecco*, Ed Annunziata, está trabajando en un nuevo juego de delfines. twitter.com/edannunziata



» Shannon Donnelly, la diseñadora de *Ecco Jr And The Great Ocean Treasure Hunt!* ahora es escritora: shannondonnelly.com



» Mihály Sáránszki, el constructor de niveles de *Ecco: Sentinels Of The Universe*, desarrolla homebrew hoy día.



» Maurice Molyneaux, que trabajó en *Ecco: Defender Of The Future*, es también guionista, escritor y cineasta.

LA EVOLUCIÓN DE ECCO THE DOLPHIN



» [Mega Drive] Gracias al sonar, obtenemos pistas de criaturas marinas en *Ecco The Dolphin*.



» [Apple II] El proyecto *Voyage Of The Mimi* hizo que el creador de *Ecco* se interesara por los mamíferos marinos.



» [Mega Drive] Casi todos los obstáculos en *Ecco The Dolphin* están bajo las olas, otros sobre el agua.

Tras años intentando hacer su juego de delfines, Ed Annunziata cumplió su sueño con Ecco The Dolphin en 1992. Ed y los diseñadores de los últimos juegos de Ecco explican cómo evolucionó la serie, y Ed habla sobre el sucesor espiritual de Ecco.

TEXTO DE RORY MILNE

Sería justo decir que *Ecco The Dolphin* estuvo mucho tiempo en desarrollo. Ed Annunziata, su diseñador, investigaba las ballenas mientras programaba juegos educativos para Sunburst Communications a mediados de los ochenta, y luego, en su tiempo libre, creó un prototipo llamado Dolphin. Este no era didáctico en modo alguno y Ed necesitaba un equipo para desarrollarlo, así que dejó Sunburst a finales de los años ochenta para trabajar en Sega como productor. Para su decepción, allí no estaban buscando nuevas ideas, pero Ed siguió presentando su proyecto mientras dirigía a otras personas... hasta que el CEO de Sega, Tom Kalinske, propició un afortunado acontecimiento. "Hubo un encuentro en el CES de Las Vegas con toda la compañía, recuerda Ed con entusiasmo. "Tom Kalinske nos dio un discurso inspirador. Dijo: 'Mira. Los juegos que hacemos, tienen que ser diferentes'. Yo estaba sentado junto a Al Nielsen, quien estaba a cargo del marketing, y un montón de gente de marketing... y solo señalé un trozo de papel con delfines que había dibujado. Y dijo: '¡diferente!' Así, *Dolphin* mostró la hoja de ruta de los juegos que debían hacerse".

Para empezar, a Ed le asignaron un pequeño presupuesto para probar su concepto, y aunque tenía una visión clara de lo que debería ser *Dolphin*, no le faltaron consejos acerca de cómo llevarlo a término. "Acabo de recibir un par de centavos para hacer un prototipo", apunta Ed, "y luego Sega decidirá si podré elaborar el resto del juego. En aquel momento no se llamaba *Ecco*, porque odiaba la idea de que tuviera un nombre. No quería mapear la cultura humana en el juego. Todo el mundo en plan, 'tienes que poner buzos con arpones y balleneros'. Y yo les respondía, '¡humanos no!' Quería que el juego fuera sobre delfines, no humanos.

Una vez el prototipo de Ed consiguió la aprobación para que se realizara su juego de delfines, diseñó cuevas submarinas para que su héroe se lanzara nadando, a pesar de que estaba combinación no era recomendable. "Permitir que el delfín se moviera tan rápido fue un problema", reconoce Ed, "Fue un puñetazo en la cara del juego, porque así no podías anticipar lo que te ibas a encontrar. Por supuesto, en nuestro brillante diseño del juego pusimos un montón de mierda de la que hace daño si chocas con ella yendo demasiado rápido. Así que no fue una buena idea pero, es lo que hicimos, que nos condicionó a hacerlo de aquella manera... ya que lo que teníamos eran escenarios en movimiento y un puñado de sprites. ¿Cuántas permutaciones podría haber?"

> "¡QUERÍAMOS LA CIENCIA ALEJADA DE ESTE JUEGO! PERO SÍ NECESITÁBAMOS ECOLOCALIZACIÓN, Y TAMBIÉN UN MAPA"
> **ED ANNUNZIATA**

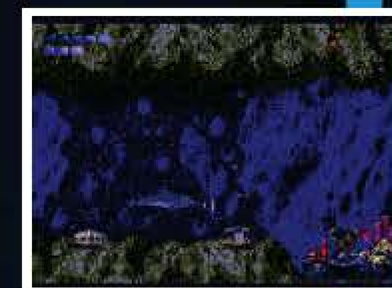
Además de nadar rápido, Ed quería que su héroe trazara un mapa de su entorno utilizando un sonar, pero en aras de estimular la exploración. "¡Queríamos la ciencia alejada de este juego! Pero sí necesitábamos ecolocalización, y también un mapa. Así pues, ¿cómo seguir manteniendo el punto de mira de las mecánicas en la exploración? La solución fue simple: solo mostrar unas pocas cosas cercanas. Pero no estoy seguro de que mucha gente lo utilizara. Tenías que mantener presionado un botón mientras esperabas que volviera el reflejo del sonar, y entonces tocarlo para hacer un mapa. No era algo precisamente fácil, intuitivo, o con lo que tropezarte por casualidad". ▶

ETAPAS EVOLUTIVAS:

HABILIDADES ACUÁTICAS

LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES DE LA SERIE ECCO THE DOLPHIN

ECCO THE DOLPHIN



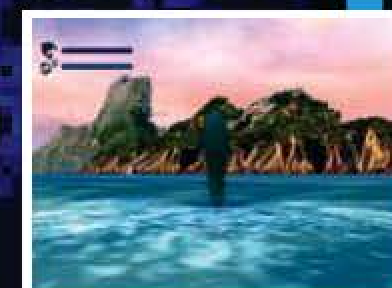
Ecco puede nadar con bastante rapidez. También saltar fuera del agua y sobre los obstáculos, y abatir enemigos con un movimiento de 'carga'. Su sonar le permite hablar con otros mamíferos marinos, mapear el entorno y mover cristales obstructivos.

ECCO: THE TIDES OF TIME



El sonar y la 'carga' de *The Tides Of Time* funcionan igual que en el original. En la secuela, además Ecco tiene una doble carga, que elimina a los enemigos con una carga en lugar de dos, y una carga de sonar, con la que disparas un sonar a los enemigos mientras los cargas.

ECCO: DEFENDER OF THE FUTURE



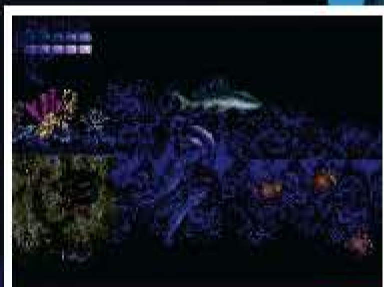
Además de las variantes de los movimientos originales adaptados a un entorno 3D, Ecco tiene una serie de nuevas maniobras: nadar hacia atrás, realmente útil para tener controlados a tus oponentes, y dos movimientos laterales: un giro de 180° y otro en espiral, lo que te ayudará a evitar a los tiburones.

ETAPAS EVOLUTIVAS:

ACTUALIZACIONES SUBMARINAS

ATURDIDORES DE TIBURONES, TRANSFORMACIONES Y BALADAS

ECCO THE DOLPHIN



Los potenciadores del juego original se consiguen encontrando 'glifos' (cristales mágicos), y completando desafíos. Algunos glifos restauran salud, otros te hacen temporalmente invulnerable. La mejor actualización basada en desafíos te permite aturdir tiburones con tu sonar.

ECCO: THE TIDES OF TIME



Hay una mejora de sonar muy útil en *The Tides Of Time*, ¡que otorga a Ecco un rayo de la muerte multidireccional! Otros potenciadores le permiten transformarse en otras criaturas incluyendo una gaviota, una medusa y un tiburón, aunque solo en niveles concretos.

ECCO: DEFENDER OF THE FUTURE



Aquí los potenciadores se dividen en Canciones, Regalos y Coleccionables. Los regalos incluyen el Poder del Sigilo, que vuelve invisible a Ecco, y hay Canciones que te permiten controlar ciertas criaturas. Incluso hay un arnés que te permite utilizar máquinas.

Un uso más esencial del sonar fue su empleo para hablar con ballenas, orcas u otros delfines. Y también podría utilizarse para interactuar con cristales misteriosos. "Había una regla: las tortugas no hablan, los pececillos no hablan, ¡y los cangrejos no hablan con acento francés!". bromea Ed. "Pero los mamíferos marinos podrían hablar entre ellos mediante la ecolocalización. También teníamos los cristales 'glifo'; eran como las llaves y cerraduras del juego. También contenían mensajes y potenciadores. El trasfondo argumental rezaba que habían sido dejados por los Atlantes, a sabiendas de que en miles de años un delfín seguiría su rastro de miguitas de pan y los ayudaría".

"La razón por la cual me costó tanto convencer a Sega del sentido del proyecto, fue porque el juego no incluía armas". Y el convencimiento final para Sega de las posibilidades que planteaba Ed, llegaron casi al final del desarrollo del proyecto, en aquel momento ya llamado *Ecco The Dolphin*. "Resultaba poco plausible que el sonar pudiera ser manipulado como arma de alcance. Quería que la carga de Ecco fuera una acción, no simplemente el resultado de tocar el botón para nadar rápido. Así que puse la carga para proporcionarte una acción de 'puñetazo', mediante la cual Ecco toma impulso y se dispara hacia adelante".

Elogiado por sus desafíos cerebrales más que por la brutalidad de su héroe, *Ecco The Dolphin* encabezó varias listas de éxitos, lo que llevó a preparar una secuela que se inspiraría en una recreativa. "Sega, de forma muy generosa, me dio un megabyte completo para *Tides Of Time*", comenta Ed con ironía, "así que tuve un pequeño margen de maniobra para hacer las cosas. Todos queríamos ese efecto tipo *Space Harrier* en el que vas hacia la pantalla. La animación era un libro animado de imágenes fijas, pasaban las mismas rocas y olas... pero aún así, sentías que te dirigías hacia la pantalla. Los anillos de teletransportación eran objetos perfectamente escalables hacia los que Ecco puede saltar para acelerar".

> "QUERÍAMOS ESE EFECTO TIPO SPACE HARRIER EN EL QUE VAS HACIA LA PANTALLA. LA ANIMACIÓN ERA UN LIBRO ANIMADO DE IMÁGENES FIJAS"
> **ED ANNUNZIATA**

Además de teletransportar a Ecco a través del tiempo, permitirle que se transformara en otros animales le adscribió aún más en el terreno de la ciencia ficción. Pero Ed estableció límites estrictos a este respecto. "Si hubiera permitido cualquier transformación a cualquier nivel, ¡habríamos necesitado al menos el doble de tiempo para testeo!", reflexiona Ed divertido. "Cada permutación de las habilidades para transformarse de Ecco deberían haber sido probadas a todos los niveles para encontrar dónde estaban todas las cagadas. Sería como, 'vamos a dejar atado un nivel en el que Ecco se convierte en un pájaro'. Sí, tendrías un nivel en el que te conviertes en un pájaro, ¡pero habríamos matado a 40 testers!".

Otra evolución con respecto a su predecesor incluye armas más poderosas como una explosión de sonar en 360°, que liquidaba a los enemigos de Ecco por un breve período de tiempo. "El jue-



» [Mega-CD] Como su secuela, el primer *Ecco The Dolphin* fue mejorado en Mega-CD con niveles extra y una maravillosa banda sonora escrita por Spencer Nielsen.



» [Mega Drive] Algunos de los cristales en *Ecco The Dolphin* actúan como barreras en las que debes usar el sonar.



go era tan implacable que no debíamos hacer demasiado poderosas las habilidades de Ecco", recuerda Ed. "Y si lo eran, solo podrías utilizarlas un breve lapso de tiempo. Nunca oí decir que el juego fuera fácil. Quienes probaban el juego comentaban: 'si escucho llorar a Ecco una vez más, ¡voy a tirar la Mega Drive por la ventana!'. Así que lo hicimos más fácil a medida que recibíamos este tipo de comentarios".

Los tipos de desafío también lo diferenciaron del título original, siendo ahora de una naturaleza más lógica e integrados en la narrativa del juego. "Teníamos unas pocas misiones que eran sencillas: ve a las coordenadas X, Y". reflexiona Ed. "Y si llegabas allí, habías resuelto la misión. Pero entonces, ¿qué? Aunque... si hicieras eso con una narrativa implícita: como si una madre orca hubiera perdido a su bebé y tuvieras que encontrarlo. Solo quería más y más de esto, porque era una oportunidad para contar más historias. No solo una búsqueda del punto 'a' al punto 'b', ¡una en la que no sucedió una mierda!".

Así pues, *The Tides Of Time* lucía unas mecánicas más profundas. Pero el próximo título de *Ecco* tendría dinámicas no tan complejas y pondría más énfasis en la diversión. "Hice *Ecco Jr* para mi hija", reconoce Ed con una sonrisa. "Para quien no hubiera jugado los juegos de *Ecco* los vio como títulos pacíficos, aunque estaban llenos de violencia. Existía la sensación de solo querías divertirte siendo un delfín. No conseguí transmitir aquello, así que necesitaba hacer un juego pacífico en el que, con suerte, mi hija pudiera estar interesada. Ese fue mi pensamiento".

Para conseguir que *Ecco Jr* resultara accesible para un publico más joven, Ed ideó objetivos sin riesgo para su juego, y convirtió a sus depredadores en pacifistas, en lugar de enemigos mortales. "Había desafíos que podías superar, pero nada quería herirte", recuerda Ed. "No quería que este mundo tuviera enemigos. Como cuando se te ocurre una idea al principio y te apegas a ella; luego es como la religión, y te encuentras defendiendo el principio. Es un error, cuando se te ocurre algo como eso y lo sigues sin pensar. Pero es lo que hice".

Otros aspectos de *Ecco Jr* sufrieron cambios radicales, como pasar de una experiencia de aprendizaje absorbente basada en la experimentación, a algo menos ambicioso. "En lugar de que el jugador entrara en una situación que debía ser resuelta, quería que la curiosidad le dirigiera", explica Ed. "Entonces, los desafíos no consistían en descubrir la idea subyacente tras algo, sino solo los comportamientos de las cosas, y cómo interactuar con ellas. En ese punto estaba mi mente. Y cuando todo confluyó, se acababa el tiempo y el dinero. Y tuve que simplificarlo".

Esta simplista aproximación a *Ecco Jr* hizo que Ed elaborara una serie de niveles autocontenidos, basados en juegos infantiles tradicionales, misiones de rescate y entretenidas pruebas de habilidad. "Tenías que nadar a través de cinco anillos musicales. Y así sucesivamente. Fue una mecánica genial, y si hubiera tenido tiempo habría compuesto muchas canciones", reflexiona Ed. "Con cosas como el escondite, quería decir: '¡Ey, niños! ¿Veis esos pequeños delfines? También son niños. Estás jugando con ellos, y ellos también juegan. ¿A qué tipo de juegos? ¡Al mismo tipo de juegos que jugáis vosotros!'".

Mientras Ed finalizaba su *Ecco Jr* de Mega Drive, se estaba realizando un segundo título de *Ecco Jr* para la consola educativa de Sega, Pico... a pesar de que los dos juegos eran completamente diferentes. "Pico tenía un stylus para mover cosas por la pantalla", recalca Ed. "Funcionaba como un pequeño ▶



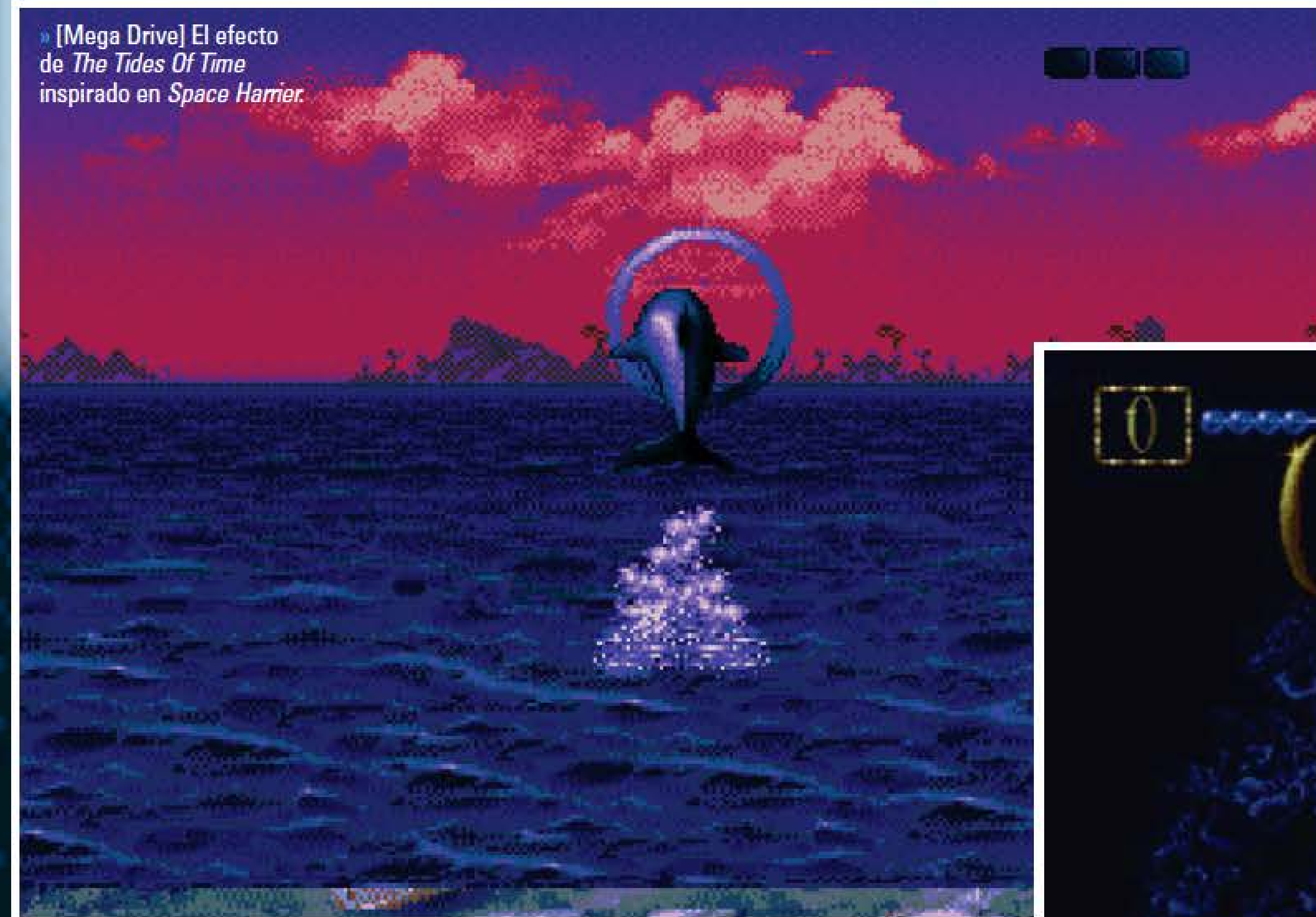
» [Mega Drive] A diferencia del juego original, *The Tides Of Time* tiene puzles como ensamblar grupos de glifos.



» [Mega Drive] El sonar en 360º de *The Tides Of Time* es más poderoso que cualquier potenciador del juego original.



» [Mega Drive] Al igual que en juegos anteriores, en *Ecco Jr* utilizas el sonar como si jugaras al escondite.



» [Mega Drive] El efecto de *The Tides Of Time* inspirado en *Space Harrier*.



» [Mega Drive] Los desafíos de lógica en *Ecco Jr* se parecen a los de *The Tides Of Time*.



» [Mega Drive] Está dirigida a niños, pero la búsqueda del tesoro de *Ecco Jr* es disfrutable para todas las edades.



» [Pico] Algunos niveles de *The Great Ocean Treasure Hunt!* son menos educativos que otros, pero todos son divertidos.



» [Pico] *The Great Ocean Treasure Hunt!* resulta didáctico, sin dejar de ser en gran medida un videojuego.



» [Dreamcast] Como en sus predecesores, *Defender Of The Future* consiste en rescatar bebés de criaturas marinas.

libro que tenía como diez páginas, y el juego sabía qué imagen del libro tocabas con el stylus. Debías decidir qué debería utilizar Ecco tocándolo en la página y eso aparecía en el libro, con lo que era una interfaz completamente diferente. Admito que soy totalmente parcial, pero en mi opinión, fue de lejos el mejor juego de Pico. Le dedicamos mucho amor".

Podrías pensar que el diseñador del juego para Pico estaría presionado, dado el éxito de las series. Pero como era un título educativo, Shannon Donnelly solo vio aspectos positivos. "Ecco es un personaje divertido, simplemente; sin pros o contras reales. Un videojuego implica un tratamiento diferente, por lo que a *The Great Ocean Treasure Hunt!* lo miraron de forma diferente". razona Shannon. "Es más fácil comercializar un juego con un personaje conocido, lleva mucho tiempo construir un personaje que pueda vender un juego".

Por supuesto, además de ser educativo, *Ecco Jr And The Great Ocean Treasure Hunt!* debía jugarse como un videojuego, de hecho fue la primera y más importante consideración de Shannon. "Lo primero son las mecánicas: si el juego no era divertido, nada más funcionaría", argumenta Shannon. "Y luego implementamos la parte educativa. Sam Palahnuk trabajó en el juego conmigo, y lo que teníamos que hacer era asegurarnos de que la interfaz funcionaba. Lo más complicado de Pico es que los niños quieren tocar la pantalla de la TV con el stylus, y no el libro. Son, quizá, demasiadas opciones para ellos".

Cinco años más tarde, Appaloosa Interactive estaba haciendo planes para llevar la serie a Dreamcast, Como reconoce el diseñador Maurice Molyneaux cuando se añadió tardíamente al proyecto, "Appaloosa intentó recrear las mecánicas de los juegos en 2D... y no fue muy divertido. Era difícil acertar a algo. Intentabas cargar y fallabas, así que el giro de 180° estaba ahí para ayudarte. En Mega Drive, si querías dar la vuelta, simplemente movías a Ecco en la dirección contraria. Eso no funciona en 3D, por eso estaba el movimiento en espiral. No sé de dónde vino lo de caminar con la cola, pero sentí que no estaba suficientemente desarrollado".

El lanzamiento de Ecco en Dreamcast, *Ecco: Defender Of The Future* también tenia frescos potencia-



» [Dreamcast] los Regalos de *Defender Of The Future* se activan con cristales.

dores que se dividieron en Regalos, Canciones y distintos artículos como un arnés que permitía utilizar máquinas. "El argumento trataba sobre un extraterrestre que en algún momento de la historia les quitó atributos a los delfines. Esos eran sus Regalos, sus dones", relata Maurice. "Había uno por mundo, y tu misión consistía en traerlos de vuelta a tu tiempo... pero esa parte se eliminó del juego. Las Canciones se mencionaron únicamente por las canciones de las ballenas, y el arnés era específico del nivel Man's Nightmare, en el que Ecco tenía que ataviarse con las aptitudes que usaron en aquella civilización".

Un aspecto de *Defender Of The Future* que le acercaba a sus predecesores de 16 bits, era que vinculaba varias mecánicas a los cristales ocultos. "Supongo que el sistema para usar los cristales ya estaba ahí. Y alguien pensó, ¿por qué no dejar algunas pistas?", aventura Maurice. "Recuerdo que con los Regalos, la idea era que se suponía los llevarías atrás en el tiempo. Pero menos esa característica, me pregunto si activarlos con cristales no era una manera para sortear toda esa mecánica de volver al pasado".

Las características de *Defender Of The Future* que Maurice estuvo a tiempo de mejorar fueron sus objetivos y su interactividad, así que centró sus esfuerzos en esas áreas. "Appaloosa me pidió que actualizara la historia mediante sus mecánicas. Así que influí un poco en algunos de los niveles; esto se consiguió, en gran medida, diseñando desafíos. También escribí la mayor parte de los diálogos del juego. Lo que intenté hacer fue que interactuaras con los delfines para que te contaran cosas y te dieran pistas".

Fundamentalmente gracias a las correcciones sobre la marcha de Maurice, *Defender Of The Future* fue elogiado por la crítica, por lo que como recuerda el diseñador Mihály Sáránszki, se planteó una secuela: "Básicamente, habría sido una continuación de *Defender Of The Future*. Pero con una trama más coherente; no era fácil seguir la historia que contaba *Defender Of The Future*. Por lo que *Ecco: Sentinels Of The Universe* habría sido más lineal y entendible, en lugar de todo aquel berenjenal de viajes en el tiempo".



Preguntado sobre los nuevos poderes que Ecco podría haber tenido si se hubiera terminado *Sentinels Of The Universe,* Mihály se centra en su propio trabajo en lugar de ofrecer teorías. "Construí y administré los niveles: objetos 3D, luces, rocas, plantas, animales, animaciones de transición, efectos especiales e interacciones", aclara Mihály. "Las correlaciones entre niveles o los potenciadores de Ecco, no fueron mi labor; en cambio, me ocupé de la lógica en los propios niveles y las mecánicas, especialmente en el escenario del volcán. Alguno de los niveles de *Sentinels Of The Universe* llegó a completarse".

La pregunta del millón es, por supuesto, por qué se canceló esta continuación de las aventuras de Ecco en Dreamcast. Pero Mihály prefiere hablar sobre las consecuencias de tal decisión: "hubo razones corporativas. Además de en este trabajábamos en otros proyectos, y seguimos trabajando en ellos", explica Mihály. "Pero fue duro para todos, porque nos encantó trabajar en *Sentinels Of The* ▶

ETAPAS EVOLUTIVAS:

PUZLES DESCONCERTANTES

LABERINTOS MARÍTIMOS, LÓGICA OCEÁNICA Y MISIONES ACUÁTICAS

ECCO THE DOLPHIN



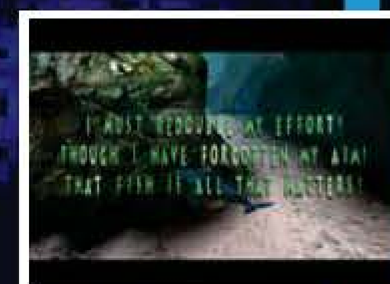
Los puzles en *Ecco The Dolphin* normalmente implican sobrepasar obstáculos en laberintos submarinos. Hay glifos 'llave' que permiten superar su contrapartida 'bloqueado', y un pulpo gigante que tienes que pasar despacito. También estrellas y conchas que utilizarás para apartar rocas.

ECCO JR



Una parte importante de los desafíos en *Ecco Jr* es resolver puzles basados en la lógica. Debes encontrar objetos o criaturas y llevarlos a una localización específica. En ocasiones tienes que interactuar con ellos, como los aros musicales, pero también te envían a misiones de rescate.

ECCO: DEFENDER OF THE FUTURE



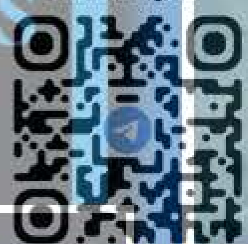
Hay varias misiones en *Defender Of The Future* que requieren resolver distintos problemas. Por ejemplo, liberar una ballena bebé atrapada por un desprendimiento de rocas; encontraremos una salida custodiada por una anguila gigante, deberemos preguntar a una tortuga cómo asustar a una mantarraya...

"APPALOOSA ME REQUIRIÓ PARA ENLAZAR LA HISTORIA DEL JUEGO CON SUS MECÁNICAS, EN GRAN MEDIDA DISEÑANDO DESAFÍOS"
MAURICE MOLYNEAUX



JUEGOS DELFINFANTILES

DESDE SENCILLOS DESAFÍOS, AL ENTRETENIMIENTO EDUCATIVO


NUEVO GRUPO
(17/06/2022)
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR

ECCO JR



Con frecuencia, los niveles en *Ecco Jr* combinan divertimentos para niños con elementos de los previos títulos de *Ecco*. Jugarás al escondite con tus amigos y los encontrarás utilizando el sonar, o a 'sigue al líder' por el océano como si fuera un laberinto...

ECCO JR AND THE GREAT OCEAN TREASURE HUNT!

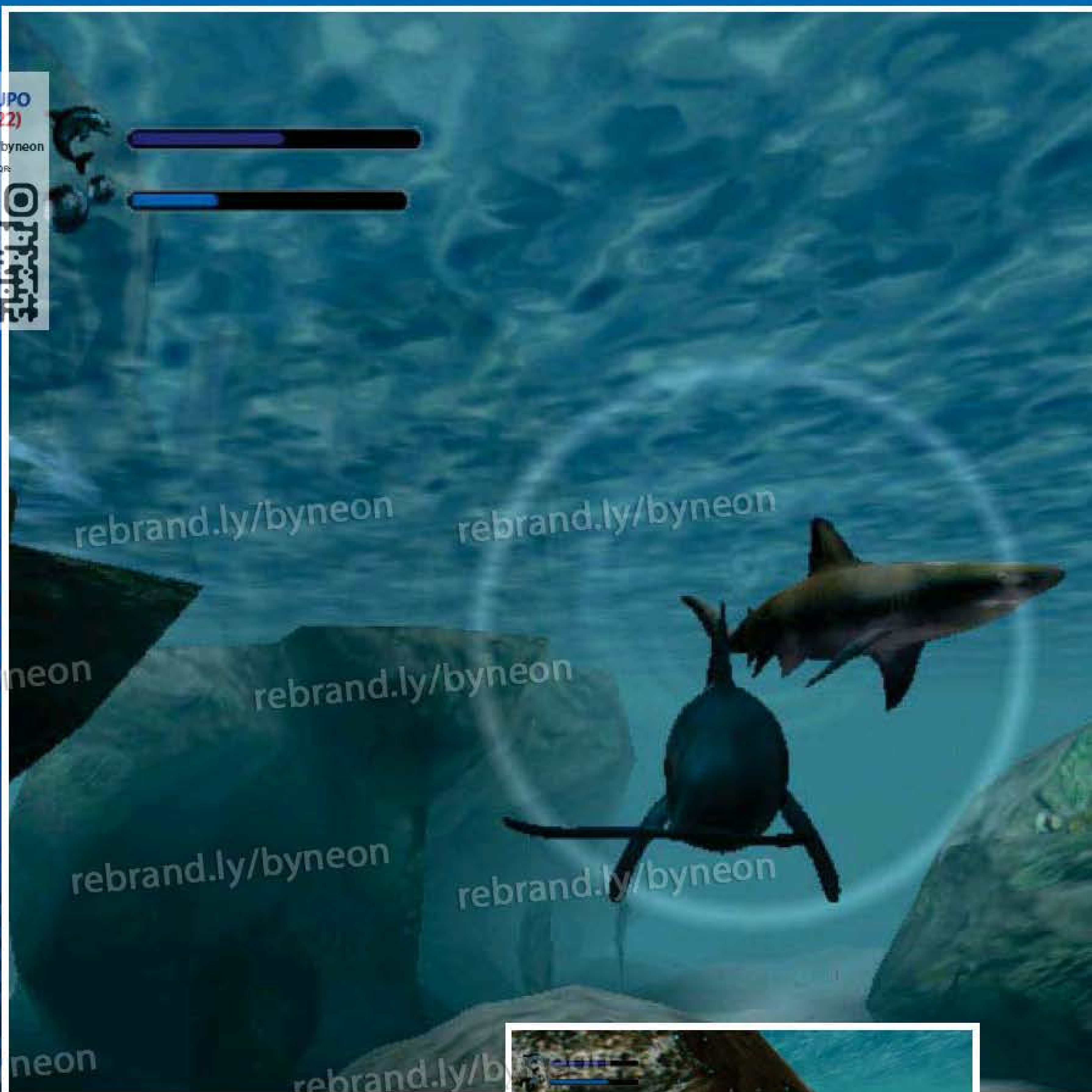


Ecco Jr In The Great Ocean Treasure Hunt! enseña números, colores y notas musicales, aunque el título de Pico presenta niveles solo para divertirse como el desafío del pez globo, en el que guías peces a un lugar seguro mientras te defiendes de los tiburones y las medusas.

ECCO: DEFENDER OF THE FUTURE



Los minijuegos en esta secuela son pruebas de navegación, velocidad y agilidad, lo cual incluye un desafío de ser el primero en llevar un pez a un entrenador de delfines, o una serie de saltos por aros para desbloquear puertas.

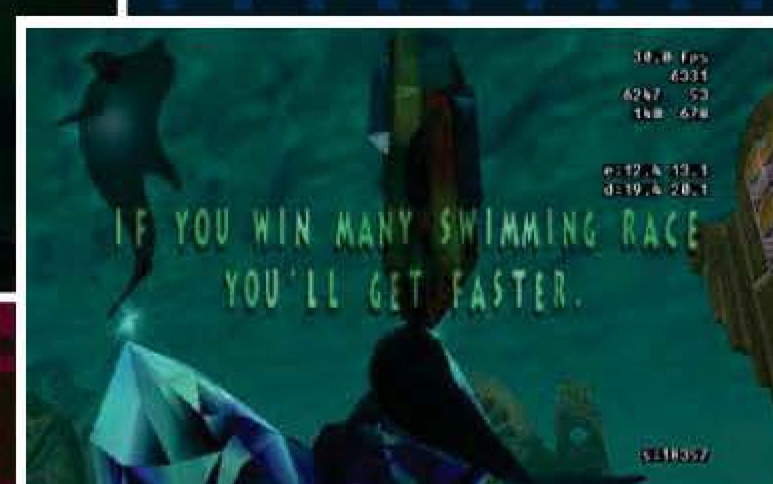




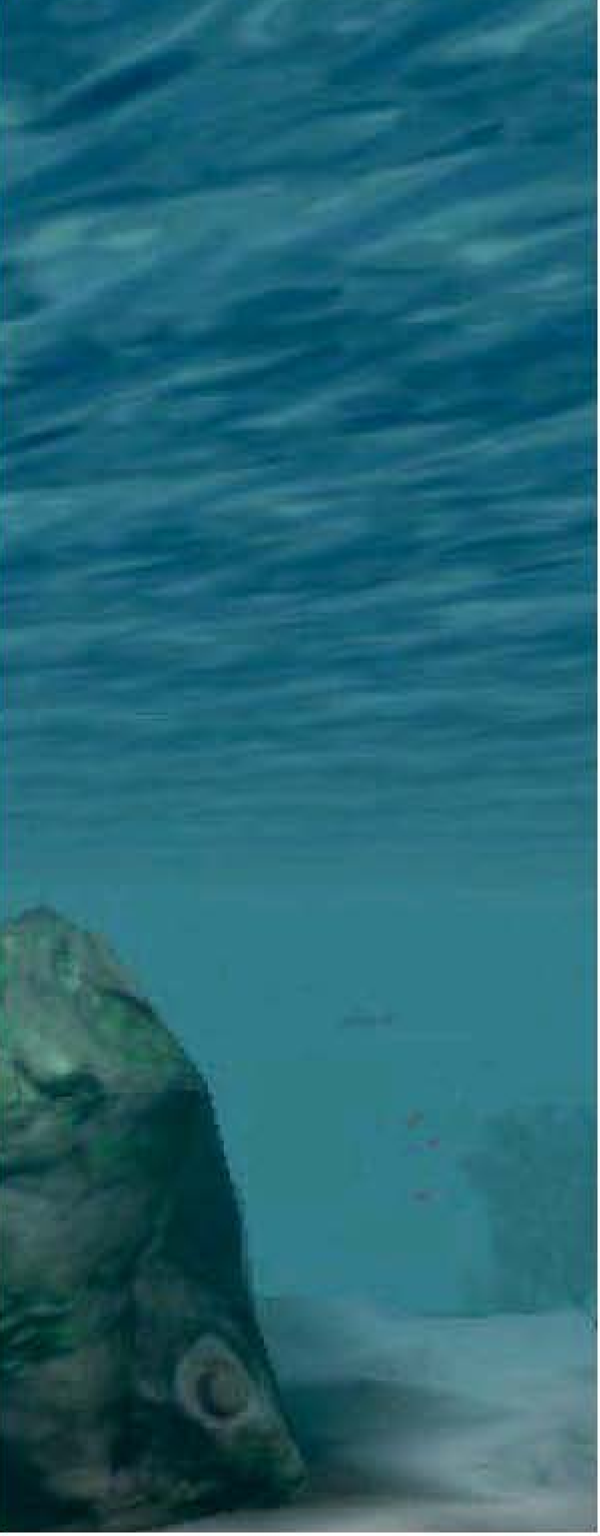
» [Dreamcast] El incompleto *Sentinels Of The Universe* arranca en la ciudad perdida de Atlantis.

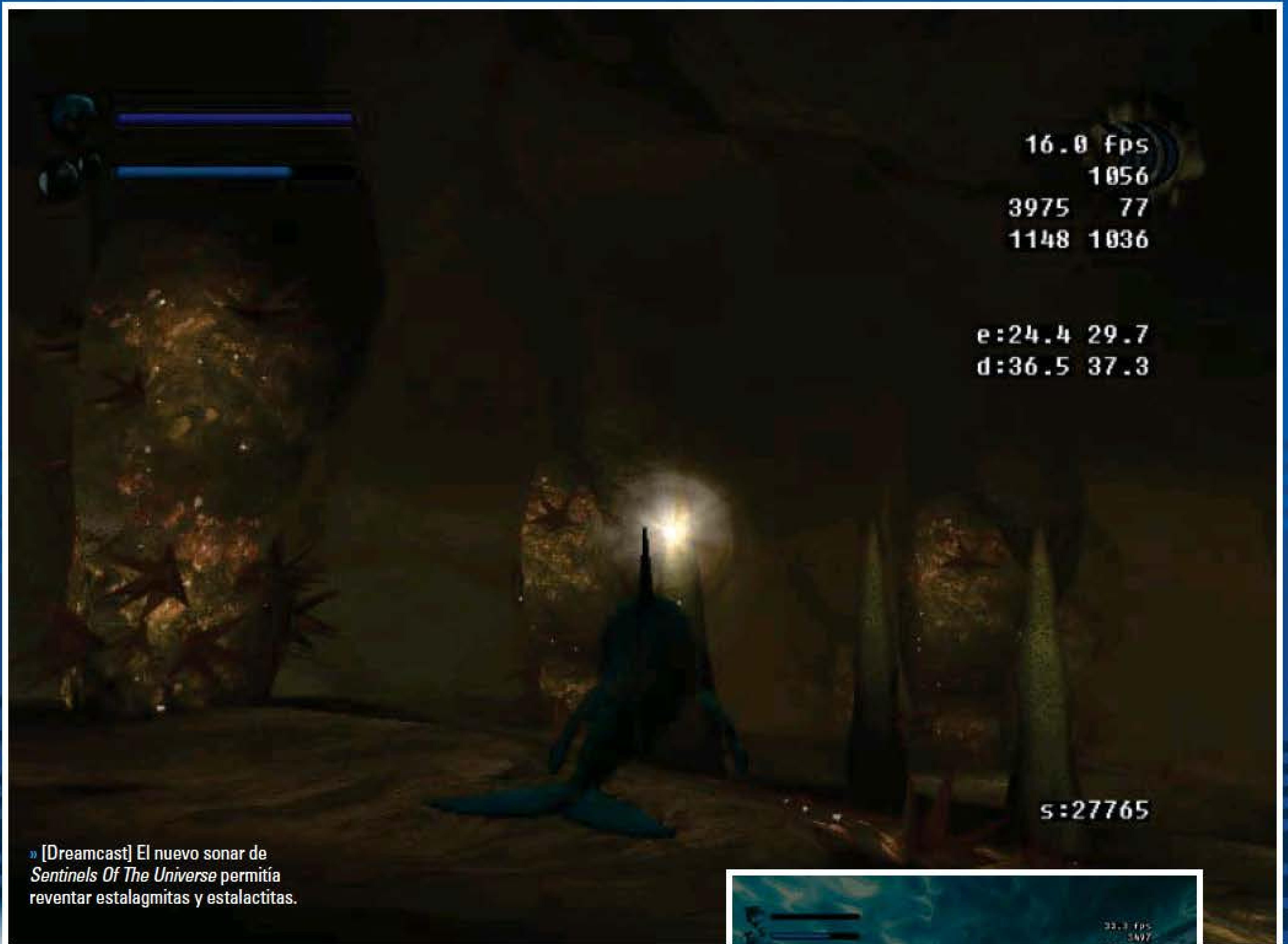






rebrand.ly/byneon
byneon Neon147


» [Dreamcast] Consigues Canciones ayudando a las criaturas en *Defender Of The Future*, incluyendo una que aturde a los tiburones.



» [Dreamcast] El nuevo sonar de *Sentinels Of The Universe* permitía reventar estalagmitas y estalactitas.


» [Dreamcast] En comparación con otros juegos de Ecco, hay muchos tiburones en *Sentinels Of The Universe*.

▶ *Universe*. Y a los jugadores les habría gustado aún más, porque tenía localizaciones más naturales y variadas, y podría haber tenido más especies alienígenas".

Pero mientras la serie *Ecco* quedó varada con *Sentinels Of The Universe*, Ed Annunziata y su equipo original están trabajando en un sucesor espiritual que continúa lo que dejaron. "Ahora la tecnología es maravillosa. Estoy jugando a lo que tenía en mente hace 30 años; creo que se va a llamar *Dolphin Quest*", sonríe Ed. "Hay una historia sobre la vida en la tierra, y la vida en el universo. Hay un descubrimiento sobre esto, lo que nos lleva al plástico del océano. Así que hay una insinuación sobre la humanidad, pero no una buena".

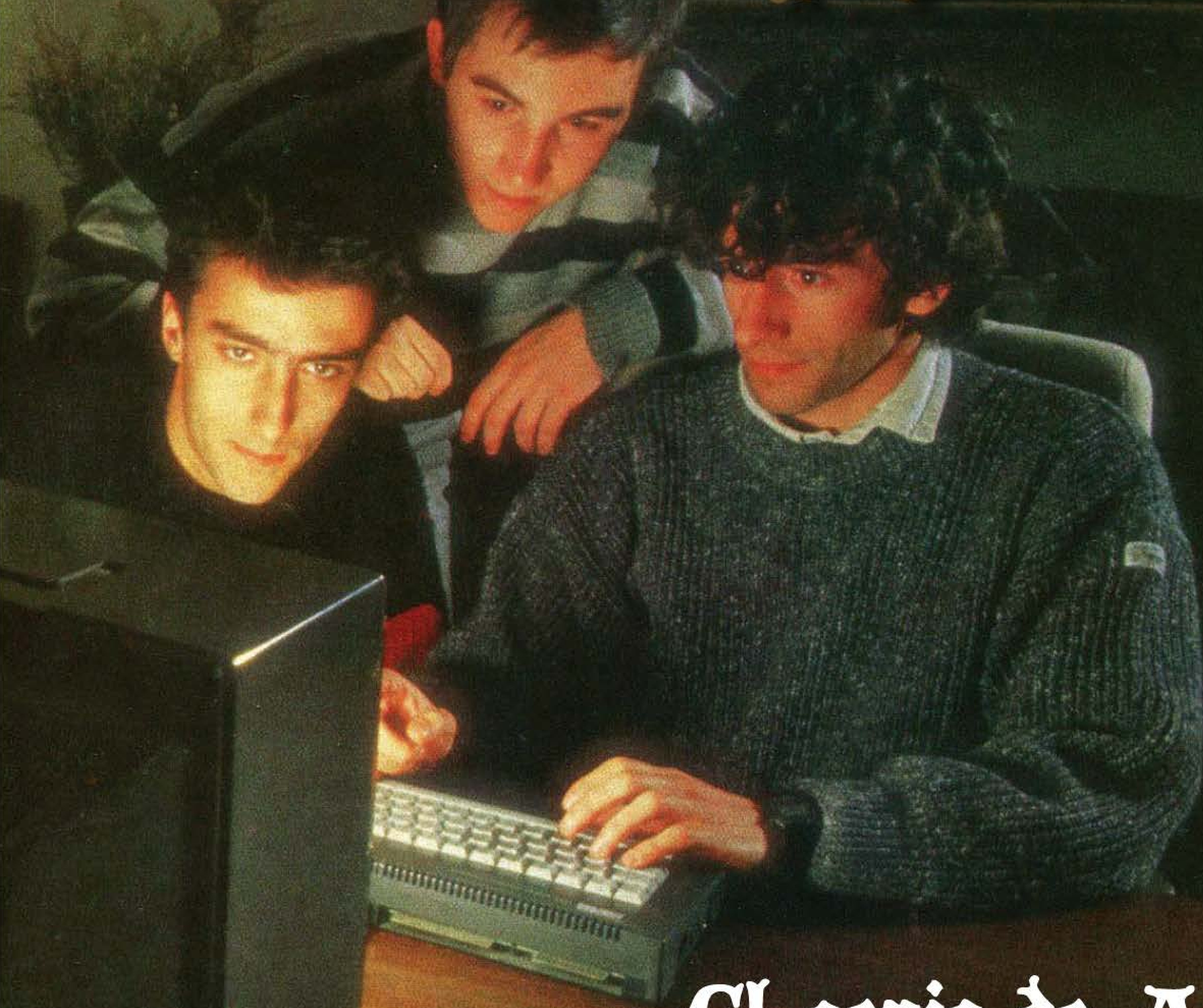
> "AHORA LA TECNOLOGÍA ES MARAVILLOSA. ESTOY JUGANDO A LO QUE TENÍA EN MENTE HACE 30 AÑOS; CREO SE VA A LLAMAR DOLPHIN QUEST"
> **ED ANNUNZIATA**

Los planes de Ed pasan por conseguir que *Dolphin Quest* sea la prueba de concepto para un proyecto mayor, que será lanzado en Kickstarter como *The Big Blue* en 2013... antes de tantear su posible alcance, y renombrarlo como *The Little Blue*. "*The Big Blue*, *The Little Blue* y *Dolphin Quest* son todos lo mismo", aclara Ed. "Lancé *The Big Blue*, y el dinero que calculé para desarrollar el juego que quería hacer era mucho. Ni siquiera se quedó cerca de ser financiado, así que decidí hacer algo más pequeño, porque sabía que si pudiera hacer algo que todo el mundo pudiera probar, conseguiría el respaldo para crear un juego más grande".

Una queja que Ed escuchaba con frecuencia cuando estaba haciendo los primeros títulos de *Ecco*, consistía en que no podías jugar como otros animales acuáticos. Y en *Dolphin Quest* sí puedes. "Puedes controlar todos los mamíferos marinos", revela Ed. "Y cuando eres una orca, abultas más; no podrás saltar tan alto, y podrás notar mayor inercia en tu movimiento cuando vayas más rápido. Es multijugador, así que tres amigos y yo nos sentaremos en el sofá, encontrándonos todos en el mismo océano. Y cuando los cuatro nademos alejándonos de los demás, la pantalla no se dividirá como habitualmente suele suceder, sino que se abrirá el plano para que nos veamos todos al mismo tiempo".

En parte porque está desarrollando un juego de delfines moderno y también debido a problemas con los derechos de autor, Ed analiza sus juegos de *Ecco* con algunas reservas, pero satisfecho de haberlos creado. "Tengo sensaciones enfrentadas", admite Ed. "Estoy contento de que existan. Quiero decir, ¡mi casa es la casa que me compró *Ecco*! Pero al mismo tiempo, siento vergüenza cuando veo a gente hablar de lo difíciles que son. Y también está el hecho de que yo los inventé, pero no puedo hacer *Ecco III* aunque quisiera. Me encanta de ellos que hay muchas personas que aún los juegan, y además me ayudan muchísimo a crear títulos nuevos". ✱

Paco Menéndez ante el espejo (I)



El genio de Avilés que quería saber

PACO MENÉNDEZ FUE LA PERSONIFICACIÓN DEL PROGRAMADOR ADOLESCENTE GENIAL DE LOS 80, INDEPENDIENTE Y DECIDIDO. UNA MENTE PRODIGIOSA, QUE SOÑABA CON EL FUTURO, PERO QUE NO ENCONTRÓ SALIDA AL GRAN PROYECTO DE SU VIDA. A CAMBIO, NOS INSPIRÓ PARA SIEMPRE CON SU MÁGICA ABADÍA DEL CRIMEN. ESTOS SON SUS PRIMEROS PASOS.

TEXTO DE JESÚS MARTÍNEZ DEL VAS



» La Ciudad de los Periodistas, ejemplo de brutalismo urbanizador de los 70, casi un baluarte medieval (foto: Luis García)

Nació en 1965 en Avilés, hijo de Magdalena y César, y el segundo de cuatro hermanos. Malena, la mayor, y sus hermanos menores, Yolanda y César. Paco, así le llamaban, era un niño vivaz, inquieto y alegre. Un suspiro: delgado, menudo, pero de enorme vigor. De Avilés se trasladaron, siendo Paco muy pequeño, a Madrid, recalando finalmente en la Ciudad de los Periodistas. Si os fijáis en los bloques de aquella urbanización, tienen mucho de baluartes de un recinto amurallado, de lugar rico en secretos y vida, aunque comparten también el espíritu pretencioso y faraónico de algunas operaciones urbanísticas de los 70. Resulta una tentación atribuir a aquel entorno algo de inspiración para aquella maravillosa *Abadía del Crimen* que programó con Juan Delcán en 1987. No en vano, parece una fortaleza, una ciudad medieval que albergaba en su centro el núcleo social que utilizaban sus vecinos. Fue un proyecto cuyo germen estuvo en la Asociación de Prensa de Madrid, institución con una historia que se remonta a los tiempos de Alfonso XII. La Ciudad de los Periodistas se construyó entre finales de los 60 y principios de los 70 con el fin de ofrecer pisos baratos a los asociados a la APM: un 75% de sus miembros adquirieron allí un piso, un éxito al que no acompañaron las finanzas. La APM casi se arruina y su gerente, Lucio del Álamo, dimitió a finales de los 70 ante la pésima situación económica que dejaba atrás.

Juan Delcán, amigo íntimo de Paco, fue uno de los niños que recaló en aquellas torres despiadadas que ensombrecían las vistas de la zona a la Sierra de Madrid. «Vine a España cuando tenía 5 años con un acento raro y alguna palabra que soltaba en francés porque venía de Quebec francófono. Y no se les ocurrió a mis padres un sitio mejor que Sevilla, donde tienen el cachondeo encima. No hablaba mucho porque no se burlaran de mí, así que una forma de relacionarme y encontrar amigos era hacer dibujos. Luego me fui a Madrid con 10 años y encima tenía acento sevillano, y el cachondeo en Madrid con mi acento...». Allí, en aquella urbanización con bloques que tomaban sus nombres de periodistas como Azorín, Balmes, Camba o Larra, conoció Juan a Paco. No iban al mismo colegio (y en aquella época y edades, el núcleo de contactos provenía de compañeros de clase), pero ambos vivían, literalmente, a treinta segundos el uno del otro, en el bloque Larra. A través de Víctor, un amigo de Juan, llegó el contacto entre ambos. «Víctor se hizo amigo de Paco, porque había un sitio donde aparcaban los coches pero había sitio para jugar al skate-board, y me dijo: "mira, ven, que te quiero presentar a un amigo". Era Paco. Desde ese momento, vi que Paco era especial, muy competitivo. Te decía "Ah, ¿puedes hacer esto? Pues yo puedo hacerlo mejor" ¿Y puedes saltar?" Era muy físico, como todos a los diez años, nos gustaba mucho competir, ver quién saltaba más lejos. Empezamos a hacer muy buenas migas, nos gustaba escalar, a mí me llamaban el "mono". No jugaba al baloncesto pero trepaba a las canastas, en el colegio, por las ventanas hasta la azotea. Paco, que no iba a mi colegio, venía



» Juan Delcán y Paco Menéndez de niños, en la Ciudad de los Periodistas.

-45-

D.U. de Madrid.	Material	Nº. de Prof.	Observaciones
I.B. "Fco. de Quevedo" Villanueva de los Infantes (Ciudad Real).	COMMODORE 4008	2	Actividades Extraescolares de EATP.
I.B. "Cardenal Herrera Oria". Madrid	2 Pet COMMODORE 1 COMMODORE 4032 1 Impresora Lectora de discos 3 Cassettes.		Programa experimentado para 2º y 3º de BUP. Actividades de perfeccionamiento del profesorado. Actividades extraescolares.
I.B. "Calderón de la Barca" Madrid	1 APPLE II 32 K	2	EATP. Cursillo a alumnos.
I.B. "García Morato" Madrid.	1 APPLE II	2	EATP.
I.B. "Dámaso Alonso" Puertollano (Ciudad Real)	1 COMMODORE 4008		EATP.
I.B. "Miguel Servet" Madrid.	SINCLAIR ZX - 81	2	EATP.
I.B. "Ramiro de Maeztu" Madrid	VIDEO GENYE 3003 Impresora Disquette.	1	EATP. Actividad perfeccionamiento de profesores.
I.B. "Tirso de Molina" Madrid	Monitor Magnasonic OSBORNE I 64 K. Impresora Lectora de discos.	1	EATP.
I.B. de Mota del Cuervo (Cuenca).			
I.B. "San Juan Bautista." Madrid.	APPLE II Impresora	2	EATP Gestión actividades extraescolares.
I.B. Mixto nº. 2 de Aluche" Madrid.	2 COMMODORE VIC -20 Cassette Super Expander	1	EATP. Actividad extraescolar.

» La experiencia piloto en el Instituto Cardenal Herrera Oria, registrada en una publicación oficial de principios de los 80.

LA INFORMATICA
EN EL BACHILLERATO

NOVIEMBRE 1982

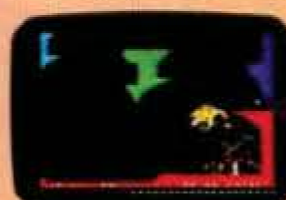
INSPECCION DE BACHILLERATO
documentos de trabajo 13

ELLOS SON FAMOSOS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

(BUGABOO. LA PULGA. N.º 1 EN INGLATERRA)

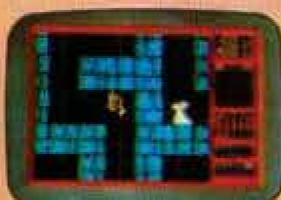


BUGABOO C.B.M. 64



BUGABOO Spectrum





FRED Spectrum



TU JUEGO

¿QUIERES SERLO TU TAMBIEN?

¿Te gusta programar? ¿Eres capaz de escribir en código máquina? ¿Tienes una buena idea? ¿Has conseguido alguna rutina espectacular? ¿Estás creando un juego?..... INDESCOMP. SOFTWARE, invita a todos los entusiastas de la programación con conocimientos y práctica del lenguaje ensamblador (código máquina 6502 y Z80) a participar y colaborar con nuestro Departamento de videojuegos en la creación de nuevos "best sellers".

Envianos urgentemente tus ideas y experiencias a:

indescomp

DIRECTOR DE PROGRAMAS

» El famoso anuncio de Indescomp en la revista ZX, sirviendo de reclamo para futuros programadores.

-106-

muy importante en relación con los otros dos.

Los primeros trabajos se realizaban con "la calculadora" del Instituto, pero poco después las calculadoras invadieron las aulas y tuvimos material en abundancia. Al mismo tiempo, esta invasión supuso un motivo más para que nos planteáramos seriamente la necesidad de utilizarlas racionalmente y de sacarles el máximo partido.

En los años siguientes fueron apareciendo en el mercado, a un precio asequible, las calculadoras científicas y programables, que condicionaron sucesivamente nuestras actividades.

En el año 1977, en el Instituto Piloto "Cardenal Herrera Oria", elaboramos un plan de actuación del que voy a mencionar los objetivos que pretendíamos:

1. Sacar partido de las calculadoras que tienen los alumnos.
2. Equilibrar la "matemática moderna" con el aporte concreto de técnicas del cálculo que permitan al alumno aplicar las teorías hasta llegar a lo real.
3. Profundizar en aquellos temas de cálculo numérico que, por sus penosos algoritmos, nunca han estado al alcance de los bachilleres.
4. Cambiar la metodología en temas muy concretos del programa oficial.
5. Introducir algunos conceptos elementales de Informática.
6. Preparar a nuestros alumnos para vivir en un mundo en el que la Informática juega un papel importante.
7. Explorar la posibilidad de introducir un tema de programación de calculadoras en los futuros programas.
8. Introducir un aula de cálculo en los Institutos de Bachillerato.

De aquella época cabe resaltar los seminarios de programación

» La descripción de objetivos de las clases piloto de informática en el Instituto Cardenal Herrera Oria.

-113-

Es la clase de los "fanáticos", como yo les llamo por que no encuentro otra palabra mejor, sin que ello conlleve carga peyorativa alguna. Aquí están los alumnos que desde muy pronto quieren tener acceso al ordenador fuera del tiempo habilitado para sus prácticas. Para atender a estos alumnos, nuevamente tuvimos que hacer horas extras en recreos y tardes. El tema del recreo hemos conseguido solucionarlo estableciendo "guardias de ordenadores", que a los profesores del Seminario de matemáticas les son computadas como guardias normales. Las tardes han estado resueltas porque, casualmente, ha habido un profesor de matemáticas de tres a cinco, por razones puramente personales.

La afluencia de alumnos a este tipo de actividades libre ha sido enorme. Empezamos regulando el acceso al ordenador con un cuaderno en el que los alumnos reservaban su hora. Resultó que los más audaces se apuntaban con una frecuencia tal, que impedía a los otros tener acceso al ordenador. Esto nos llevó a implantar un hoja semanal de reserva, en la que se pueden inscribir con una semana de anticipación, de modo que no haya más de una actuación semanal por alumno.

Queda por describir la tercera clase de alumnos (el 70 % restante). Podríamos decir que los alumnos de esta categoría se comportan frente a la Informática como lo hacen los "alumnos normales" con las asignaturas convencionales. Esto es: estudian, preparan los exámenes o realizan trabajos por pura profesionalidad, y sacan buenas o malas notas, pero sin entusiasmo, ni desagrado alguno.

7. Objetivos.

1. Ofrecer a los alumnos la posibilidad de programar ordenadores.
2. Introducir en el Bachillerato la programación de ordenadores como E. A. T. P.
3. Estimular la creatividad de los alumnos.
4. Introducir un aula de cálculo en los Institutos de Bachillerato.

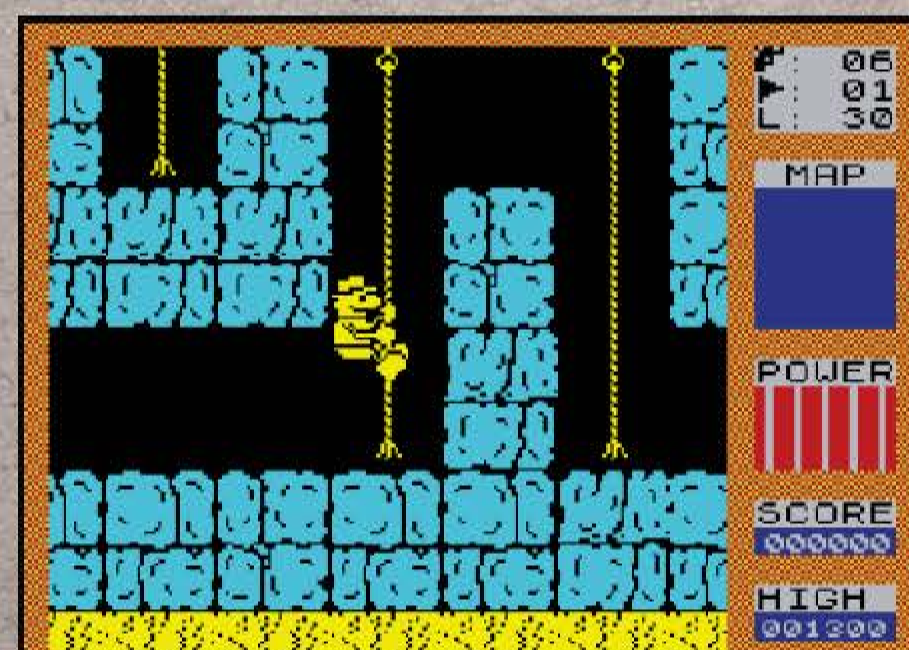
» Los "fanáticos" a los que se refiere el texto eran sin duda Carlos Granados y Fernando Rada.

los fines de semana para trepar por la fachada del colegio hasta arriba del todo en el mínimo tiempo. Nos metíamos el fin de semana sin que nos viera nadie». Una zona como aquella con múltiples obras en curso, era el paraíso para colarse temerariamente y practicar actividades que a cualquier padre hoy día le helaría la sangre. Acababan con las rodillas laceradas. Su mundo se convirtió en una competición continua para saber quién era el más fuerte y el más ágil. Jugaban a rodear la Ciudad de los Periodistas sin tocar el suelo, levitando por las aceras y agarrándose a todo lo que pudiera ser trepado. «Ese es mi primer recuerdo de Paco, muy delgadito. Chupado, pequeñito y muy espabilado, como si le hubieran dado café para desayunar. No era nada introvertido, era uno de mis amigos con el que las chicas les gustaba más hablar, era muy buen conversador. En esa época los niños éramos muy tímidos con las chicas, y Paco no era así. Siempre estaba rodeado de chicas, y siempre discutiendo: pero les encantaba, les llevaba la contraria,... Todos le teníamos celos a Paco. Tenía esa capacidad de cautivar en una conversación».

Paco cursaba sus estudios en el Colegio Arias Navarro pero a los 14 años llegó el cambio al Instituto Herrera Oria. Muchos de los adolescentes que allí estudiaban estaban vinculados a la Ciudad de los Periodistas, y no era enteramente casualidad que coincidieran tantos cerebros inquietos en tan poco espacio. Se trataba de un centro piloto donde una parte importante de los alumnos eran hijos de periodistas, y donde los profesores tenían una mentalidad muy liberal. Era un momento de despertar de una dictadura y ver el mundo con nuevos ojos, y en esa tarea estaban embarcados por igual alumnos y docentes, un caldo de cultivo extraordinario de inquietudes y pensamientos sobre el mundo por venir. «Estábamos juntos en el patio y en su casa, tanto tiempo en la mía como en la suya, estábamos muy unidos. Venía a mi



» [ZX] David Rowe hizo una icónica portada de *Fred* para Quicksilva.



» [ZX] Subir y bajar cuerdas... No es extraño que Alan Sugar lo rebautizara como *Roland on the Ropes*.



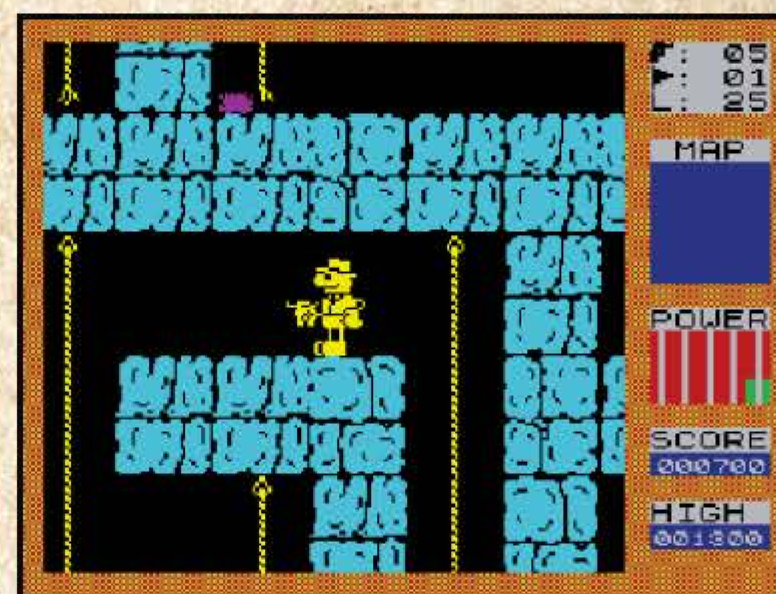
» Los componentes de Made in Spain, autores de *Sir Fred*, en el reportaje de El País Semanal nº 512.



» [ZX] La pantalla de presentación de *Fred* dibujada por Juan Delcán.



» [ZX] *Fred* fue un enorme éxito en el Reino Unido.



» [ZX] El laberinto de *Fred* era generado aleatoriamente en cada partida.

casa y destripaba todos mis juegos electrónicos y luego los volvía a montar. Yo los escondía. Porque a veces se los cargaba: tenía tantísima curiosidad por las cosas... Yo quería jugar, pero Paco quería saber». Uno de aquellos horizontes que se vislumbraban era el de la tecnología, la informática y cómo no, los videojuegos. «Había un sitio en esa época, a finales de los 70 o principios de los 80, que era un Arcade, justo debajo de mi casa. en el Larra 2 abajo, estaban allí todos mis amigos. Yo no era fan de jugar pero había que ir. *Space Invaders*, *Pac-Man*...». Paco tampoco era muy jugón aunque le fascinaba la generación de aquel mundo virtual. En el propio instituto conoció a Fernando Rada y Carlos Granados, futuros integrantes de Made in Spain y Zigurat. «Se juntaron esos tres cerebros —apunta Delcán—, yo le compararía con Charlie y Fernando en nivel de inteligencia, no sé cómo llamarla, analítica. Una cosa que me encantaba de Paco es que no sufría de modestia, y lo admiro, no tenía ese inconveniente. Hablaba muy bien de Fernando y Charlie, les tenía mucha admiración. Decía: "Fernando es especialmente brillante, mucho mejor que yo, en esto, esto, esto, esto", "Charlie es un genio en esto, esto, esto". Y también decía: "Pero yo soy mucho mejor en esto otro". Se refería muy a menudo a Fernando y Carlos, eran figuras muy importantes para él».

Esos extraños ordenadores

Carlos Granados recuerda el momento en el que coincidieron en el Instituto. «Enseguida nos hicimos muy amigos, nos llevamos todos muy bien con él. En el caso de Paco nos unía mucho más que la informática, nos íbamos por ahí de copas, de juerga, en los viajes juntos». Un Paco que seguía tan arrojado como cuando era niño. «Era así, hacía siempre lo que quería, lo que le daba la gana. Tenía muy pocas cortapisas. Muy bohemio, era muy raro verle con un traje en una presentación, iba siempre con su chupa vaquera, con esos pelos que llevaba, pasaba de todo, y era siempre muy lanzado. Hacía lo que le apetecía. Le gustaba mucho viajar, cuando hacíamos un viaje de esquí era el primero que se apuntaba. Un tipo muy activo dentro del grupo. Le encantaba conversar. Nosotros decíamos que le gustaba mucho "polemizar". Él era así».

Cuando Fernando y Charlie estaban estudiando 3º de BUP, se apuntaron en el instituto a un programa pionero de introducción de la informática en los centros educativos (dentro del marco del Plan Nacional de Informática de finales de los 70). Los cursos comenzaron en el año 1980 y continuaron durante el curso 81-82 y 82-83, con la adquisición de dos Commodore PET y un Commodore 4032 con lector de disco. Allí, de la mano de siete profesores de matemáticas, no solo siguieron los cursos propuestos de BASIC como si fuesen una asignatura más, sino que llegaron a programar varios juegos que formaban parte de los retos que el profesorado les proponía. Una ruleta, una tragaperras, un Mastermind, un juego para hundir un submarino... Rada y Granados eran los que los profesores llamaban "fanáticos": se hacían con los ordenadores a deshoras y se pegaban a sus pantallas hasta el punto de impedir que otros alumnos accedieran a los terminales, lo que hizo que impusieran unas "hojas de reserva" para poder organizar los usos de toda la semana. Y no se quedaron ahí en el Instituto, sino que se introdujeron en Indescomp, con José Luis Domínguez, en cuyas oficinas probaban todo tipo de máquinas extravagantes. Era inevitable que comenzaran a experimentar con su primer juego, *Fred*, una aventura en la que el explorador protagonista debía escapar del interior de una laberíntica pirámide. Paco llegó a ese mundo un poquito más tarde, movido por sus inquietudes y por su afán de competir con los amigos que admiraba. Carlos señala, no obstante, que le sobraba capacidad. «Le picó el gusanillo por los ordenadores más tarde que a nosotros, y aprendió Código Máquina más tarde, nosotros le enseñamos. Te digo que le enseñamos, pero Paco para esto era buenísimo, lo cogía todo a la primera. Me acuerdo un día estaba enseñándole unas instrucciones en Código Máquina, y el tío me decía "pero si esto ya lo sé, explícame esto otro que es más complicado", y yo decía "¿pero tú cuando has aprendido esto?". Y respondía: "nada, eso es muy fácil y muy básico". Iba siempre un paso por delante y yo pensaba "este tío cómo aprende de rápido". Lo que a nosotros nos costaba meses, él lo aprendía en dos días». El lenguaje de la programación encajaba perfectamente con el afán de conocimiento del mundo que habitaba en la mente de Paco. «Estaba también muy metido en la filosofía —recuerda Juan Delcán—. De ahí vino la lógica, y de ahí la programación. Es como ponerle códigos

» *Sir Fred* contaba con una icónica y pictórica portada de Juan Delcán.



» El juego de Made in Spain fue editado por Mister Chip en cinta y disco.



a la lógica. Y ese es el puente que sinceramente veo. Aunque yo estaba en la clase de informática, cuando hacía mis deberes me iba a jugar, y Paco, Fernando y Charlie se quedaban». Los años de trepar a lugares imposibles dio paso al reto de conseguir plantear el código más eficiente. «Pasó a preocuparse de quién hacía tal cosa más rápido, con menos líneas de código, quién tenía la idea más brillante de cómo resolver un problema, ... Pero compartía con ellos, era una competición muy positiva, se retroalimentaban, era muy bonito verles a los tres». Juan Delcán, poco a poco, derivaría hacia sus propios intereses, donde podía dar lo mejor de sí. Se reunía con amigos artistas, comenzaba con la pintura, y daba inicio a sus estudios de Arquitectura. Sus conversaciones con Paco se tornaban a menudo en monólogos donde él le exponía sus cavilaciones, cómo lograr lo que quería programando, y no cejando en la comparación con sus compañeros. «Yo ya tendría 17 años, empecé a meterme en mi carrera, Paco se metió a Teleco y por las tardes estaba con ellos. Creo que Charlie y Fernando eran más sólidos como grupo, y Paco iba y venía. Hacía cosas, su teleco, se fue a la Mili... no era tan parte de ese equipo».

La experiencia de *Fred*, en donde Paco tuvo una intervención casi testimonial, duró apenas tres meses, los últimos de 1983. Fue con el siguiente juego, *Sir Fred*, en la segunda mitad de 1984, en el que Paco se involucró desde el primer minuto, en las mismas condiciones que Charlie y Fernando. «La competitividad se notó sobre todo en el desarrollo de *Sir Fred* —señala Carlos—, estábamos todos añadiendo cosas y era como "a ver quién hace la cosa más guay". Un día apareció con una rutina del personaje: "Mira, ahora nada". Y al poco tiempo aparecía yo: "pues ahora corre y sube por la escalera", y Paco después: "Ahora se balancea en las cuerdas". Estábamos todos implementando cosas, íbamos poniendo una cosa y otra, y no acabábamos de ponernos con el juego en sí». *Sir Fred*, programa de gran excelencia artística, suponía efectivamente un alarde técnico: el caballero protagonista, en su empeño por rescatar a la princesa de rigor, mostraba un repertorio de acciones digno de *Prince of Persia*. Pero no sólo se trataba de retos técnicos: el genio creativo de Paco alcanzaba a cuestiones que tenían que ver con la propia jugabilidad del producto. «La idea de los varios caminos de *Sir Fred* fue idea suya, nos dijo "Podríamos hacer un árbol de decisión, que puedas ir por un lado de la rama u otro según vamos decidiendo el juego", y nos pareció muy buena idea». Carlos no dejaba de admirar la rapidez analítica del joven programador. «Siempre me ha sorprendido su capacidad de ver las cosas, superior a la de cualquiera de nosotros. Tenía una mente... de pronto te decía, "podemos hacer esta rutina para hacer las cosas así o asá" y decías "Hala, pero cómo se te ha ocurrido esto". Llevaba las cosas un punto más allá de donde llegábamos el resto. Salía con ideas que molaban mucho y no sabíamos cómo se le ocurrían».

En todo aquel proceso creativo jugó un papel muy importante una academia de informática llamada Mister Chip, situada en los bajos del bloque Azorín, al lado del Instituto. Su impulsor no era otro que el padre de Paco, César, economista

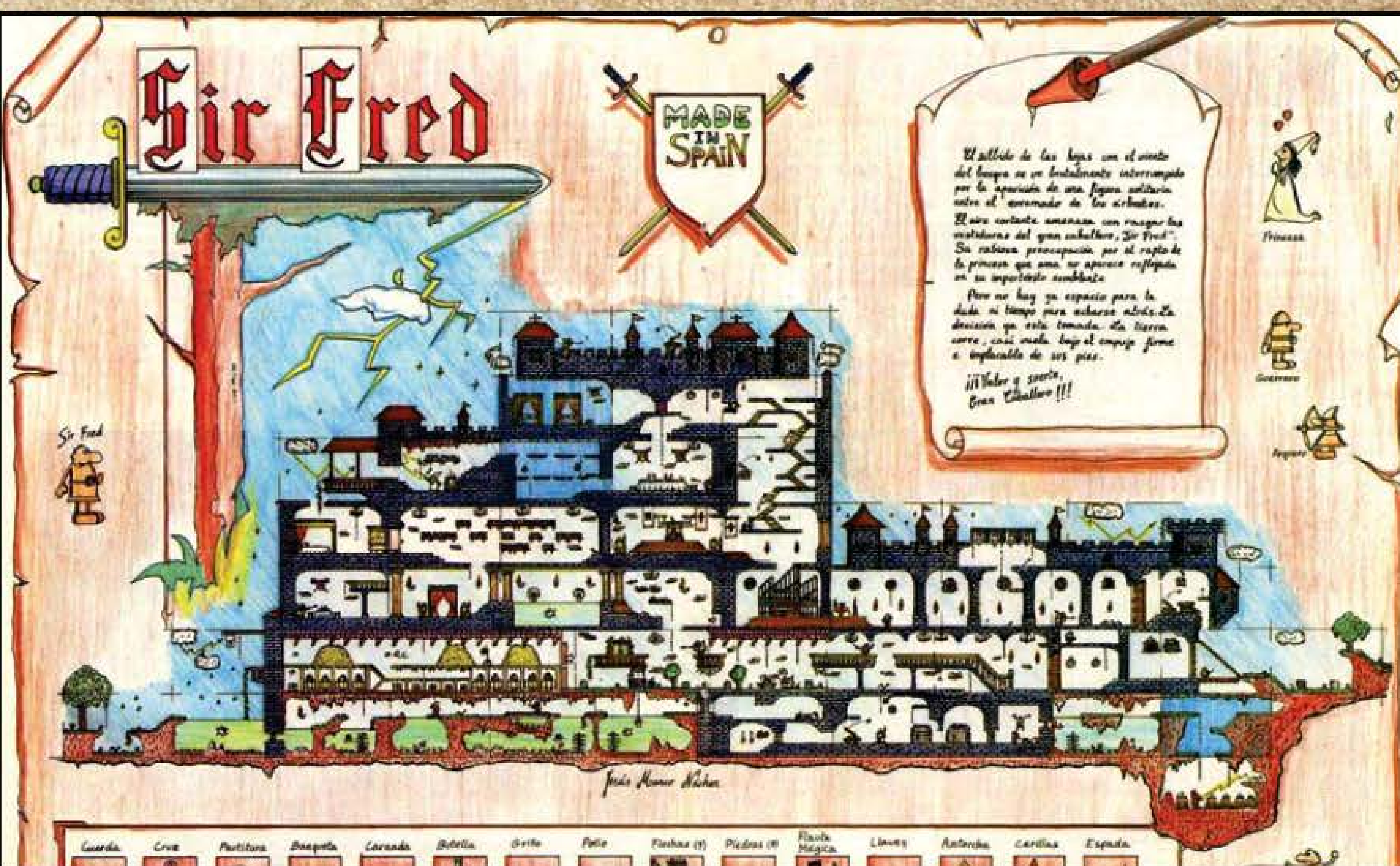


» [ZX] *Sir Fred* podía ejecutar gran variedad de acciones, incluso balancearse en cuerdas que simulaban físicas elementales.



» [ZX] *Sir Fred* era una historia de chico-rescata-princesa muy original y con varios recorridos posibles.

» [ZX] El mapeado de *Sir Fred* recreaba un complejo castillo incluso con niveles y ríos subterráneos.





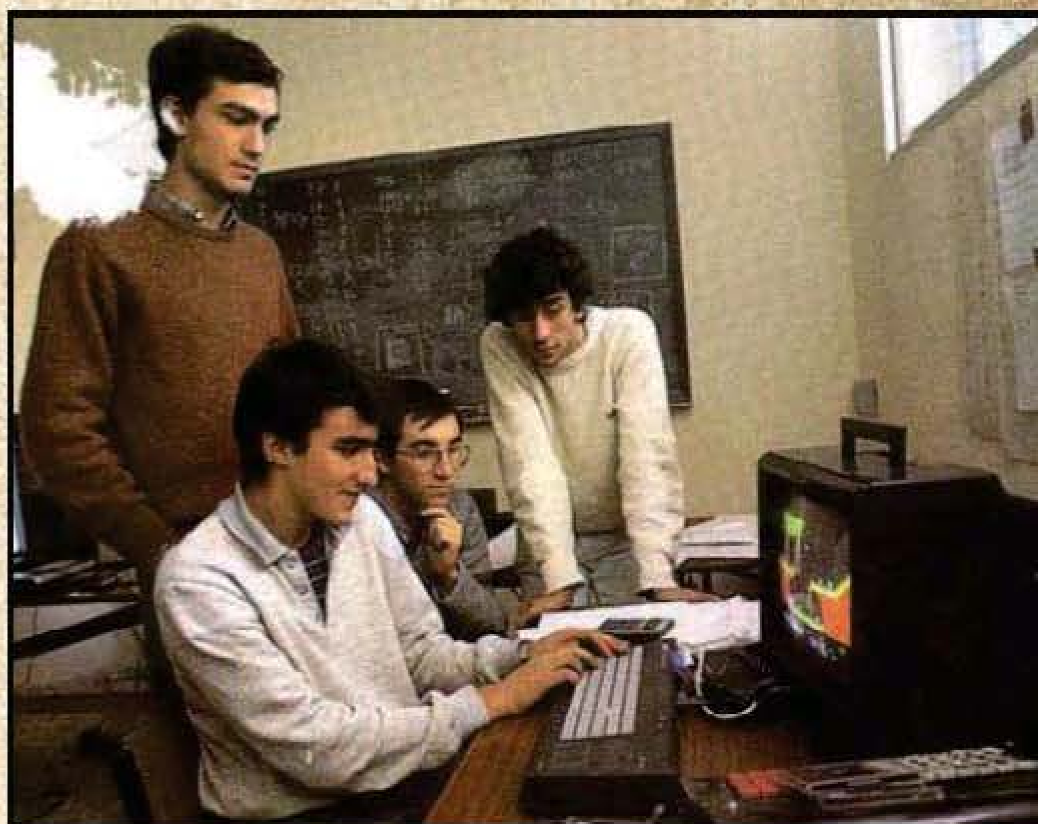
» [ZX] En Made in Spain hacían estupendos gráficos. A Carlos Granados se le daba muy bien dibujar.

y periodista, y que intuyó a través de su hijo el enorme futuro que se atisbaba en la informática y su imparable ascenso en empresas y hogares. «César, —recuerda Juan Delcán— era una persona grande en todos los aspectos, físicamente y con una personalidad importante, y se metió en ese tema por propio conocimiento (trabajaba en la UNED) y eso me pareció muy curioso, era profesor de economía, tenía unos ciertos conocimientos tecnológicos, pero creo que se metió en eso porque estaba fascinado con su hijo. Era muy exigente con su hijo. Muy diferente a Paco, él era muy delgadito y su padre era... grande». Carlos reconoce el acierto de abrir aquel popular centro de aprendizaje. «Tuvo esa visión, la de los chavales que estábamos empezando a aprender informática, tuvo mucha demanda y su academia funcionó muy bien durante algunos años. Y de paso apoyaba lo que estábamos haciendo». Les dejó una habitación sin uso dentro de la Academia, y allí fue donde se creó *Sir Fred* en su totalidad. «Nos veíamos allí por las tardes, echábamos un montón de horas en esa sala que nadie usaba. Y el padre de Paco fue el que vendió *Sir Fred* en toda España, no lo hicimos a través de ERBE o de otra distribuidora. Fue él quien estuvo llamando tienda por tienda, con sus contactos de El Corte Inglés, y en todo eso fue fundamental para que el juego saliera adelante». Paco, sin embargo, poco tenía que ver con la personalidad de su padre. «Eran personas muy diferentes. Paco era un viva la vida e iba a su modo, y el padre de Paco era bastante más recto en esas cosas, un tío de toda la vida, de hacer las cosas como hay que hacerlas, y ahí había un choque de personalidades, el padre más tradicional y Paco que era mucho más liberal. Que era lo que nos tocaba nuestra generación, porque me pasaba a mi un poco, y a Fernando, pero a lo mejor en el caso de Paco era más llamativa esta situación porque cada uno era más extremo en su lado. Pero al mismo tiempo el padre de Paco no dejó de apoyarle, no fue una relación que se rompiera». Y en el momento en que *Sir Fred* llegó a su fin, sí se produjo un punto de divergencia, pero en las trayectorias profesionales de Fernando y Carlos, y del propio Paco. «Todo lo que tenía que ver con la promoción, la publicidad, el marketing, le aburría inmensamente. No le interesaba lo más mínimo. Cuando pensamos en crear Zigurat, una compañía, dijo "A mi esto que planteáis no me interesa lo más mínimo del mundo mundial" y cada uno fue por su lado. No le interesaban ese tipo de cosas. No veía útil perder el tiempo en una compañía en la que hay que pagar impuestos, la contabilidad... Él quería hacer juegos o programar, y de todo lo demás, pasaba». Y aunque hubieran estado encantados de seguir trabajando con Paco, Carlos y Fernando no le insistieron. Sabían cómo era, y así le querían. «Aunque no trabajara con nosotros, sí que estaba con nuestro grupo de amigos: seguíamos saliendo juntos, viajando juntos, no hubo un distanciamiento personal aunque lo hubiera profesional».

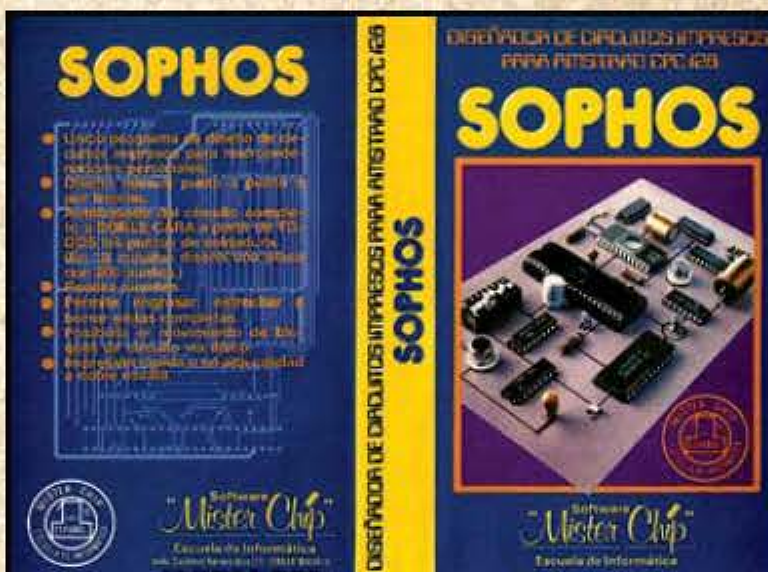
Un paseo por la Ópera

Indescomp fue una cantera de programadores impresionante. No sólo agrupó a los muchachos del Herrera Oria, sino que consiguió captar talentos como el de Pedro Ruiz, que sería una de las figuras capitales de Ópera Soft. Fue el propio Pedro quien contrató a José Antonio Morales, otro de los futuros fundadores de la mítica compañía que alumbró programas como *Livingstone Supongo* o *Goody*. Antes de dar ese paso, la división de programación de software en Indescomp se enriquecía con sus nuevas incorporaciones, a la vez que otros talentos como Granados o Rada emprendían su propio camino. Cuando Morales conoce a Paco Menéndez, ya había hecho *Sir Fred*. «Paco se pasaba por Indescomp de vez en cuando —apunta Morales—, pero su espíritu libre le hacía no permanecer allí de forma fija. Paco venía de trabajar en su habitación. No aceptó nuestra oferta de permanecer allí. Al principio él le tenía mucha admiración a Pedro Ruiz. Lo sé porque me lo ha dicho personalmente, porque le parecía que tenía una memoria privilegiada, y sobre todo con los números. Y no era esa la virtud de Paco: lo era la improvisación, el arte». El arte que desplegó con sus compañeros haciendo una maravilla como *Sir Fred*. Cuando José Antonio le preguntaba cómo habían creado semejante obra de arte, Paco le contestaba "Bah, si hacerlo es una chorrada, sólo hay que pensar". Y no se trataba de falsa modestia: creía realmente que era una actividad lógica y sin importancia. Una manera de poner en práctica toda su actividad cerebral y demostrar que le era posible hacerlo. No tenía ningún interés en el concepto empresarial del trabajo. «Tenía su mundo dividido entre nosotros y Made in Spain, pero empiezan a funcionar como una empresa, y Paco lo deja. Al final, tenía que ir a su bola, por sus propios medios. A nosotros nos veía en las visitas en Indescomp, al principio en visitas muy frecuentes, luego ya no tanto».

Pedro Ruiz, José Antonio Morales y algunos compañeros más consiguen hacerse con la tecnología de Philips que usaban en Indescomp, y deciden dar el paso para independizarse y fundar ▶



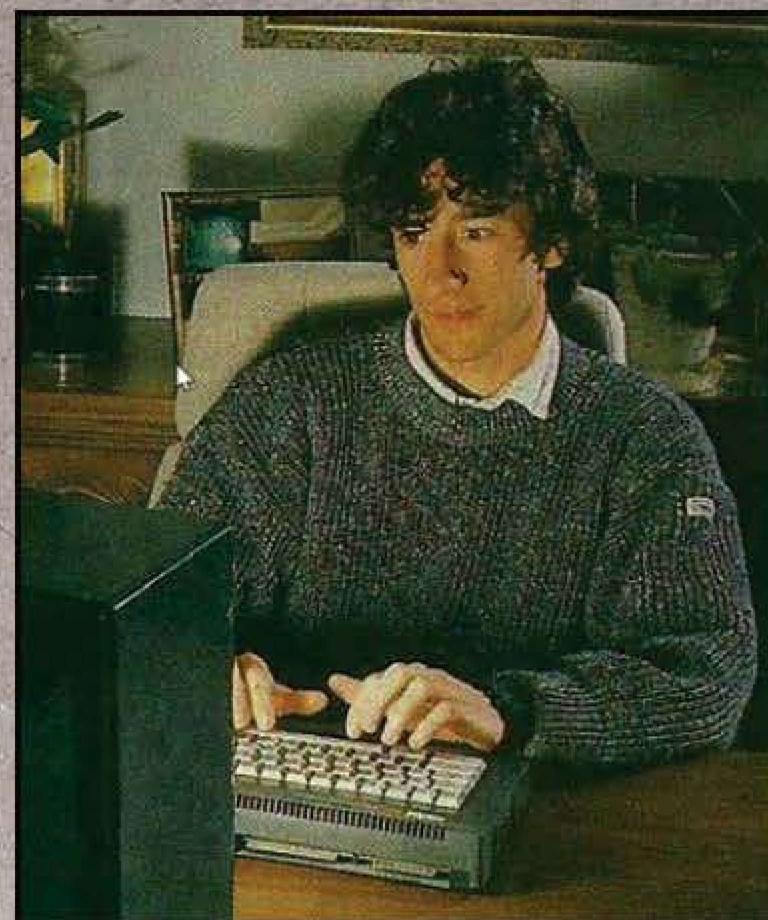
» Paco, Fernando y Charlie crearon *Sir Fred* en un local de la Academia Mister Chip, del padre de Paco.



» Paco creó en Mister Chip programas como Sophos, para diseñar circuitos integrados, o Génesis, de Medicina Perinatal.



» El ordenador favorito de Paco era el Amstrad CPC.



» En el especial de El País Semanal, Paco tuvo un papel destacado en la sesión de fotos.

Ópera Soft. Se mudan en 1986 a un piso muy cerca de la Plaza de Ópera en Madrid. «La oficina de Ópera fuimos de los primeros en verla —desvela Carlos Granados— porque nos la enseñó Paco, fuimos un día y estuvimos allí con ellos, antes de que sacaran nada». Morales empezó a habituarse a ver la figura estilizada de Paco entrando y saliendo a su antojo. «En Opera venía a vernos casi todas las semanas, se pasaba a ver lo que estábamos haciendo, a charlar, a despejarse. Cuando hicimos el sistema operativo para MSX2, venía, participaba». Y lo propio hacía con sus amigos de Made in Spain. «Venía mucho por ahí —señala Carlos igualmente— y nos enseñaba lo que hacía, como por ejemplo un programa de diseño de circuitos impresos. Buscaba en otros lados, a él lo que le gustaba era que le dejaran programar a su aire y que no tuviera que preocuparse de otras cosas. Todo lo que tuviera que ver con producción o financiación, no quería ni oírlo».

Un día, en Ópera, dejó caer la naturaleza de su nuevo proyecto. Morales recuerda perfectamente la conversación entre risas. «Me dijo: "Me voy a poner a hacer un juego de *El Nombre de la Rosa*". Recuerdo que me reía y le decía con cachondeo: "Un videojuego de *El Nombre de la Rosa*, ¿eh? Pues va a ser super entretenido…". No te digo que se cabreara por el carácter que yo tengo, pero me decía: "¿No te parece buena idea?" y yo le decía "No, si no me parece ni buena ni mala, es que no sé cómo se puede hacer un videojuego de eso, es que he leído la novela y no sé cómo se puede hacer eso"». Paco había quedado absolutamente impactado con la novela de Umberto Eco, porque no sólo fusionaba una ambientación medieval con una investigación detectivesca, sino que además conseguía integrar aquellas discusiones de naturaleza teológica y filosófica que le apasionaban desde muy joven. «A él le pareció lo mejor que había leído en su vida, y estaba obsesionado con ese libro», afirma Carlos Granados. A Juan Delcán le vino un día con la propuesta. «Un día me dijo "Juan, hay un libro que me estoy leyendo que me está volviendo loco, que se llama *El Nombre de la Rosa*". Y yo le respondí: "hombre, lo leí hace dos años, me encantó". No sólo me encantó, sino que estudiaba Arquitectura y estaba en la asignatura de Análisis de Formas, en la cátedra de Seguí, haciendo un trabajo para ilustrar la abadía de *El Nombre de la Rosa*. ¡Totalmente casualidad! Me había mamado el libro, y le dije "Mira Paco, si vamos a hacer un juego, más vale que sea una historia nuestra". No estaba muy receptivo porque me gustó el libro y le dije, por qué no hacer una historia nuestra en vez de una de otro que hay que pedir permisos, etc… No sé, no estaba por la labor, he de reconocerlo». A estas dudas se unía el conocimiento del carácter de Paco. «Éramos buenos amigos, pero yo sabía que trabajando los dos en la misma habitación podían saltar chispas para bien o para mal, le quería demasiado como amigo como para salir mal, no es fácil que trabajen juntas dos personas creativas». Para Juan, en la decisión de abordar este proyecto estaba también la situación de Fernando y Carlos. Se había separado profesionalmente de ellos, pero les iba bien, ganaban su dinero. Era una edad en la que la independencia económica de los padres tenía su importancia. Pero sobre todo predominaba en Paco la sensación de haber perdido una oportunidad de progresar con ellos y mostrar su valía personal. «¿Y si yo, en vez de juntarme con ellos, que ya no estoy a tiempo, hago mi propia historia? Es lo que pensó. ¿Y si me mido con ellos pero separadamente?». Las dudas que Juan sembró sobre los derechos del libro no disuadieron a Paco. «Me dijo: "No te preocupes, ya he redactado una carta que voy a enviar a Umberto Eco y vas a ver cómo nos va a dar permiso". Y poco a poco nos empezamos a meter en el tema, y me entró la curiosidad. Y tenía muy frescos mis ejercicios sobre la Abadía».



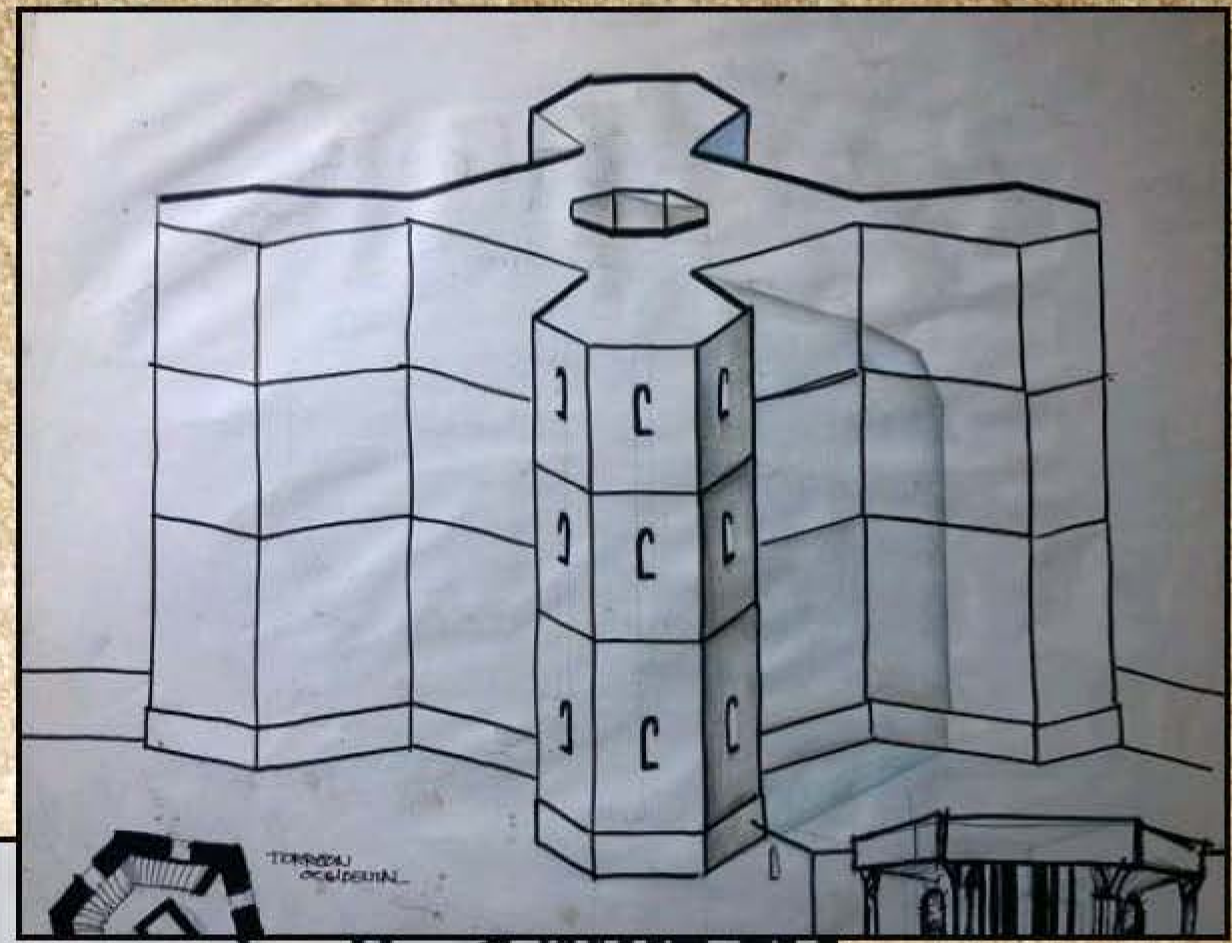
» [Amstrad] La *Abadía del Crimen* fue el gran programa de Paco Menéndez y Juan Delcán, ya un mito.

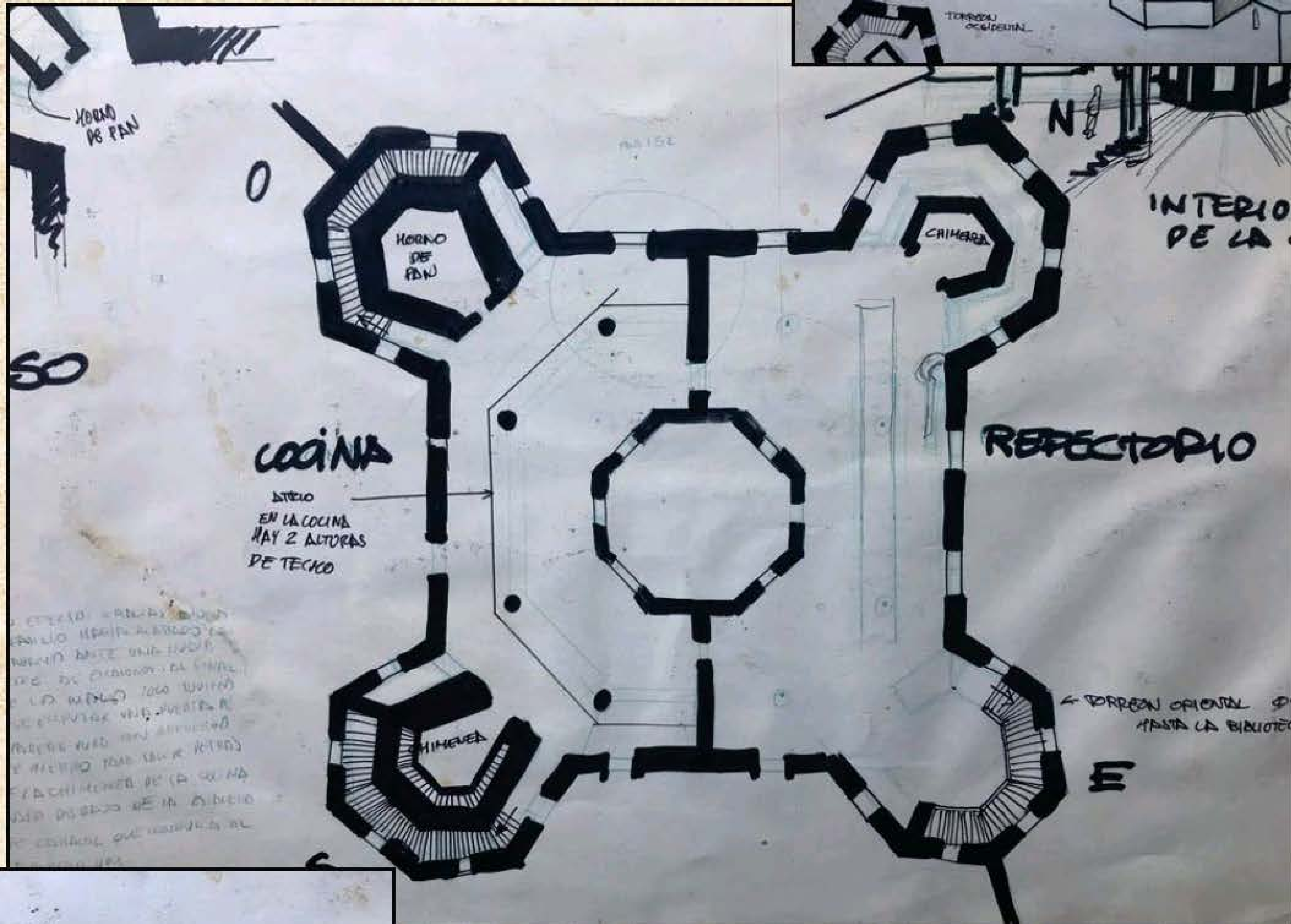
Paco, que no cejaba en su empeño, convenció a Juan para que le ayudara con su nuevo reto. La carta a Umberto Eco, prolija en detalles sobre el futuro juego, salió a su destino. Todo estaba ya en la cabeza del programador. Dos Amstrad CPC y un cuarto sin ventana en la Ciudad de los Periodistas. Nada más parecido que aquello a la celda de un monje. En el primer trimestre de 1987, comenzó la creación de un mito. ★



Juan Delcán

El inseparable amigo del programador, el artista, realizó por pura casualidad un trabajo sobre la abadía de *El Nombre de la Rosa* en la escuela de Arquitectura. Estos son los dibujos inéditos que presentó en dicho trabajo.













LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** FOX INTERACTIVE
» **DESARROLLADOR:** ARGONAUT SOFTWARE
» **LANZAMIENTO:** 2000
» **PLATAFORMA:** PLAYSTATION
» **GÉNERO:** SURVIVAL HORROR



MÁS DEL CREADOR

STARGLIDER II
SISTEMA: ATARI ST, AMIGA, PC, MACINTOSH
AÑO: 1988

STAR FOX
SISTEMA: SNES
AÑO: 1993

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: PLAYSTATION, VARIOS
AÑO: 1997

CÓMO SE HIZO

ALIEN RESURRECTION

La película de ciencia ficción Alien: Resurrección se estrenó en 1997. El videojuego para PlayStation, publicado por Fox Interactive y creado por Argonaut Software en Reino Unido, comenzó a desarrollarse en 1996 pero no vio la luz hasta el 2000. ¿Qué ocurrió?

Texto de Richard Hewison

La cuarta película de la serie de terror y ciencia ficción *Alien* apareció en los cines cinco años y medio tras estrenarse la melancólica *Alien 3* y, a finales de los años noventa, varios estudios cinematográficos de Hollywood intentaron publicar videojuegos antes que licenciar su propiedad intelectual a otros. 20th Century Fox creó Fox Interactive en 1994, fundada por el antiguamente ejecutivo de Warner Interactive Ted Hoff. Durante los siguientes nueve años, Fox publicó cerca de 50 títulos, entre los cuales había juegos originales además de adaptaciones cinematográficas y televisivas basadas en *Jungla de Cristal*, *Expediente X* y *Alien: Resurrección*.


» Jez San fundó Argonaut Software en los años ochenta.

El experimentado productor de videojuegos Gary Sheinwald trabajaba en Fox Interactive, en Los Ángeles, a mediados de los noventa. Gary era muy amigo de Jez San, fundador de Argonaut Software en Reino Unido. Desde su dormitorio, Jez había convertido a Argonaut en una compañía multimillonaria creando títulos tan exitosos como los dos *Starglider* , el simulador de vuelo *Birds Of Prey* y ayudando a Nintendo a desarrollar la GPU Super FX para su SNES, así como el juegazo *Star Fox* que hizo uso de la GPU por vez primera.

Cuando Fox propuso la idea de realizar un título basado en *Alien: Resurrección*, Gary tenía claro a quién recomendar para hacerlo. Argonaut ya tenía una relación laboral con Fox, gracias a su juego multiplataforma 3D *Croc: Legend Of The Gobbos*. La mayor parte del equipo de desarrollo que había terminado recientemente el título (no relacionado con la saga de los xenomorfos) *Alien Odyssey* para Philips Media, pasó a trabajar en *Alien Resurrection*. En aquel momento tan preliminar, los desarrolladores tenían poca información acerca de la trama de la película, así que aprovecharon para conformar un motor de juego empleando una perspectiva aérea 3D similar a la que utilizaba el lanzamiento para PlayStation *Loaded*. Coincide que ese enfoque cuadró con las primeras versiones del guion, como recuerda Gary. "El juego fue inicialmente pensado para perspectiva cenital, porque la idea original de la película era que la nave principal sería como una torre en el espacio, con muchos niveles".



» [PlayStation] Todo el mundo sabe que pararse cerca de un huevo alien cuando se abre es mala idea.

> "El juego fue inicialmente pensado para perspectiva cenital"
> Gary Sheinwald

El trabajo en el juego arrancó como un ejercicio de investigación y desarrollo, implementándose desde el principio un planteamiento de aspecto cenital más un editor de niveles. Argonaut también comenzó a plantear un juego que debía aparecer brevemente en la película, y tal trabajo inicialmente tuvo prioridad sobre el título principal. A principios de 1997 la producción fílmica avanzaba a toda marcha en Hollywood, siendo esta la primera película de la serie *Alien* que no se rodaba en Inglaterra.

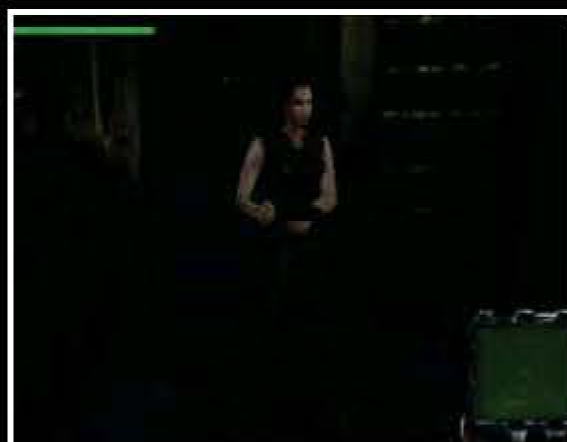
De vuelta a Reino Unido, armados con una ingente cantidad de material de referencia incluyendo planos fijos a 35 mm, el secretísimo guion, artes de producción e incluso metraje preliminar en VHS, en Argonaut pudieron dar forma a su juego de una forma que se adaptara más a la película. Además de reflejar los cambios estilísticos solicitados por el realizador Jean-Pierre Jeunet para adecuarse al tono de la cinta, se solicitó un cambio importante en el enfoque del juego de Argonaut.

"Cuando *Tomb Raider* se convirtió en un éxito, *Alien Resurrection* mutó a aventura de acción en tercera persona", relata Gary con pragmatismo. Aquello fue para bien, pero entonces la comunicación y direccionamiento poco claro por parte del editor no estaba ayudando demasiado a Argonaut. "Lo que de primeras nos pidieron que hiciéramos, lo hicimos. Después se decidió tirar todo y comenzar desde cero. Originalmente era un *Gauntlet* conoce a *Alien Breed* con vista aérea, y luego se optó por el enfoque de pegatiros en tercera persona".

Aunque el equipo no partió totalmente de cero. El motor 3D desarrollado para el juego de plataformas creado por Argonaut *Croc: Legend Of The Gobbos* fue utilizado como punto de partida. Desde la construcción de una representación rudimentaria de Sigourney Weaver como Ripley 8 y tras hacer pasar esta figura principal por varias modificaciones según avanzaba el desarrollo, Argonaut llegó a tener un resultado satisfactorio con lo que pasó a diseñar representaciones de otros personajes de la película (para niveles específicos) como Christie, Distephano y Call; mientras tanto el juego en sí continuó evolucionando con cambios realizados al sis-



» [PlayStation] Esta versión primitiva muestra el sistema de inventario. Ripley 8 va bien armada.


» [PlayStation] Ripley 8, uno de los personajes seleccionables en la versión primitiva.

ATOM ZONE ¿Dos juegos por el precio de uno?

A poco de empezar la película, se presenta la tripulación de la Betty con un vistazo a una recreativa llamada *Atom Zone*. Argonaut se encargó de diseñar y escribir este juego, para usarlo durante el rodaje.

"No hubo un acuerdo para la utilización del juego que aparece en la película. Estoy seguro de que lo firmamos, pero no había un contrato, y no nos pagaron por ello", revela Jez San. "Gary Sheinwald insistió en que se nos concedieran créditos en pantalla, que fue lo que conseguimos. Trabajamos bastante en él… efectivamente, gratis. Al principio tuvimos *Atom Zone* jugable en su totalidad, pero el director necesitaba una serie de momentos concretos del juego. Al final, capturamos una demo no interactiva para reproducir exactamente lo que el director requería". La recreativa ficticia *Atom Zone* aparece en pantalla apenas diez segundos en la versión estrenada en cines, y las únicas imágenes que se mostraron del juego fueron de una nave espacial explotando en una bola de fuego. Sin embargo, existía la posibilidad de que el juego hubiera sobrevivido. "En algún momento se habló de adjuntarlo gratis con *Alien Resurrection*, pero todo cayó en el olvido ante el enorme esfuerzo de crear el juego principal", admite Jez. Y aunque el mueble dedicado puede verse, tentadoramente, en el nivel de Betty en la versión final de PlayStation, no es jugable.



SUPERANDO LA RESURRECCIÓN

Cómo sobrevivir al juego de Argonaut



DOMINA LOS CONTROLES

Familiarizarse con el sistema de control es esencial. Elige entre uno o dos mandos, con la opción de usar el ratón de PlayStation en una mano y un DualShock en la otra. Con un único mando, usa el stick izquierdo para moverte y el derecho para mirar a tu alrededor.



EVITA LOS ABRAZOS

Oirás el golpeteo de su cola contra el suelo según se acerquen los abrazacaras, antes de que los veas. En ocasiones, la mejor manera de abatirlos será agacharte para conseguir una visión más cercana al suelo, y entonces derribarlos cuando estés a su altura.



OJO CON LOS ESCALADORES

Los aliens plenamente desarrollados adoran escalar paredes y techos para dejarse caer justo detrás de ti y atacarte. Si escuchas un alien y comienzas a sufrir daño, corre hacia delante y gira para enfrentarte a tu atacante, disparando sin cesar a medida que avanzas.



ATRAPADOS SIN SALIDA

Si crees que has explorado todo el nivel y no sabes exactamente dónde ir, recuerda que puedes agacharte y arrastrarte por las rejillas de ventilación abiertas. Estos conductos generalmente dan acceso a áreas inalcanzables que podrías haber vislumbrado previamente.

tema de inventario sobre lo inicialmente planteado, diseños de niveles y gráficos.

Desafortunadamente, todos estos cambios trajeron consigo que el proceso se prolongó durante 1997 y 1998, mucho tiempo después de que la película hubiera dejado de exhibirse en cines. Diferentes desarrolladores iban y venían en distintas etapas del proyecto. La sensación general de decepción con la película mitigó el entusiasmo, pero Argonaut mantuvo su compromiso de realizar un trabajo tan profesional como fuera posible.

Las encarnaciones primigenias de la versión estilo *Tomb Raider*, incluían la posibilidad de cambiar a una vista en primera persona presionando y manteniendo pulsado un gatillo del mando de PlayStation. El jugador podía mirar alrededor moviendo el joystick izquierdo, aunque no podría hacer avanzar al personaje en esa vista. Más tarde se añadió una sección en la que el jugador tenía que gatear a través de rejillas de ventilación, cambiando temporalmente a una vista en primera persona que permitía el movimiento; y la efectividad de tal enfoque quedó patente al instante. Lo claustrofóbico del entorno, la anticipación de no ver lo que estaba a la vuelta de la esquina, hizo que el juego en su totalidad cambiara a esa vista permanentemente.

"Técnicamente, la nueva perspectiva no supuso un gran cambio; teníamos un motor 3D para uso general, por lo que los cambios se produjeron principalmente en los diseños de niveles", explica Jez. "Creo que la decisión principal de realizar el cambio a primera persona fue para que pudieras tener cosas que saltasen a la vista. Pero claro, aquello se percibió más... *Alien*". De hecho, el mundo 3D empleado para la vista en tercera persona era el mismo que el jugador veía desde la perspectiva en primera persona, en la versión final del juego.



Desafortunadamente, el cambio a primera persona llevó a la eliminación de anteriores borradores de guion, incluidas las secciones de hidroponía y hospital. Inicialmente, si el jugador había sido infectado por un abrazacaras, debía correr hacia el punto de asistencia médica más cercano antes de que fuera demasiado tarde. Esa idea se desechó a favor de la unidad portátil de autocuración, que realizaba la cirugía in situ.

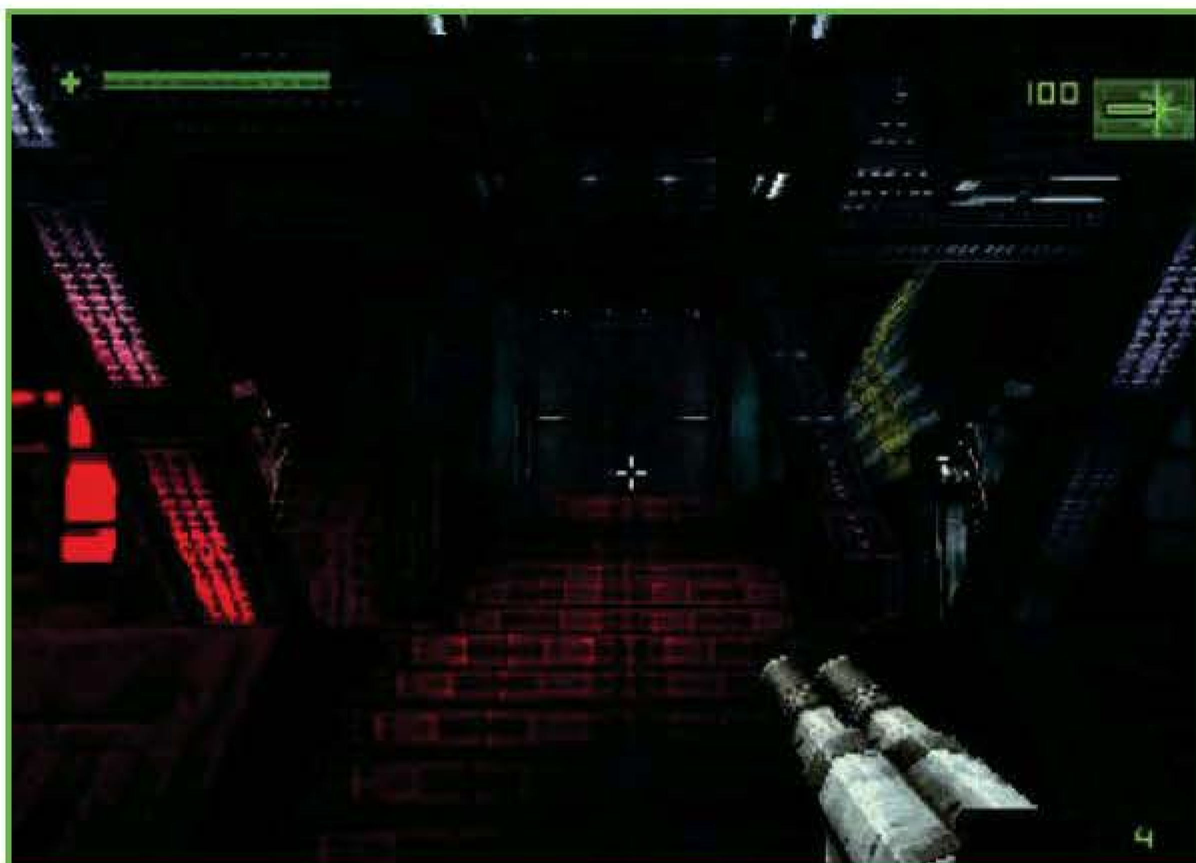
El desarrollo navegó hasta 1999 y, a pesar de que la gente de relaciones públicas de Fox prometió un lanzamiento del videojuego en otoño de 1999 para PlayStation y Windows 95/98, se perdió esta fecha de salida y con esta la oportunidad de simultanearse con las ediciones domésticas en DVD y vídeo de la película.

Finalmente, el juego para PlayStation *Alien Resurrection* de Argonaut se completó en el verano de 2000, y fue publicado en el período previo a la campaña navideña de aquel año. Sin embargo, ni la versión para Windows 95/98 ni la igualmente prevista de Sega Saturn se acabaron jamás.

La versión final presentaba diez niveles expansivos y cuatro personajes que varían según el jugador avanza. Los niveles se basaban en misiones, lo que implicaba liberar cápsulas de escape sobrecalentadas, matar a todos los clones defectuosos de Ripley, luchar contra abrazacaras, guerreros alien, soldados, la reina alien, el albino recién nacido y en última instancia, escapar del USM Auriga en la Betty tras hacer saltar todo por los aires. Un nivel incluía nadar replicando las escenas acuáticas de la película, en reminiscencia estas a su vez de las secciones bajo el agua que tenían lugar en el primer *Tomb Raider*.

También se incluyó un discurso grabado ex profeso por el actor Steven Gilborn, que ponía voz al ordenador principal llamado Padre en la película. Otros actores también grabaron breves fragmentos, pero aunque estaban en las versiones de desarrollo fueron en su mayoría eliminados en la copia final. Sí quedaron en esta sus gruñidos y quejidos que ilustraban acústicamente la acción de sufrir daño en el juego.

Inevitablemente, el tiempo que tardó Argonaut en terminar el juego pasó factura. El período de desarrollo en



» [PlayStation] Muchas localizaciones de la película incluyendo la nave Betty, fueron renderizadas en 3D.



EXPLOSIONES CONTROLADAS

■ Las armas y la munición escasean en el juego, así que cuando te hagas con un poco de cada, úsalas con moderación. Mejor realiza ráfagas cortas y controladas con armas de fuego rápido como el rifle de pulso, y estate atento a la munición caída cerca de los cadáveres.



» [PlayStation] En una de las misiones tendrás que nadar para escapar de los aliens que merodean, como en la peli.

exceso prolongado, y el pobre rendimiento en taquilla de la película mermaron el apetito de la gente por jugar la adaptación oficial de la cinta. Es más, la popularidad de PlayStation caía en picado, debido en parte a la aparición de la nueva PlayStation 2 que hizo su aparición al mismo tiempo que se publicó *Alien Resurrection*.

Se podría argumentar que todo estaba ya en contra del proyecto. *Alien Resurrection* no fue el primer juego en hacer uso de la licencia *Alien*, así como tampoco fue el primer juego de *Alien* en hacer uso de la perspectiva en primera persona. En 1986, el título de Activision (filial en Reino Unido) de 8 bits basado en la franquicia sucedía desde el rudimentario punto de vista mostrado como para hacer creer al usuario que se encontraba en las localizaciones del juego. En 1994, Rebellion utilizó también la misma perspectiva para su *Alien Vs Predator* de Atari Jaguar, y *Aliens Vs Predator* para IBM PC lanzado en 1999 con excelentes resultados económicos, que de alguna manera le robó el protagonismo a *Alien Resurrection*: era más variado, tenía modo multijugador y se parecía más a la película *Alien*, mucho más popular, que se estrenó a mediados de los años ochenta. Incluso antes, Probe Software lanzó *Alien Trilogy* para Sega Saturn, Sony PlayStation e IBM PC en 1996. Y este también empleó la perspectiva en primera persona que utilizó el juego de Argonaut.

Sin embargo, el juego que finalmente produjo Argonaut fue técnicamente soberbio. Mirándolo fríamente, muchos asumirían que el juego estaba corriendo en la nueva PlayStation 2. *Alien Resurrection* utilizó el DualShock SCPH 1200 de un modo magnífico, permitiendo al jugador que se moviera con el joystick izquierdo y mirara alrededor con el derecho. No se rían, este sistema de control se sentía novedoso... y también ajeno entonces, y al principio muchos tuvieron problemas con él. El juego fue también uno de los primeros en soportar el ratón de PlayStation, que ofreció a los usuarios un control más preciso para mirar alrededor con punto de vista en primera persona, apuntar y disparar sus armas y usar elementos que encontraban a lo largo del juego como interactuar con paneles de seguridad, botones, ruedas, etc.



» [PlayStation] Al ser atacado por un abrazacaras, tienes tiempo limitado para encontrar una unidad de curación.



» [PlayStation] Igual que en la película, el nivel final del juego enfrenta a Ripley 8 con el recién nacido albino.

> **“La nueva perspectiva no supuso un gran cambio; teníamos un motor 3D para uso general”**
> Jez San

Mirando hacia atrás, observando la experiencia dos décadas más tarde, *Alien Resurrection* no es un proyecto que Jez recuerde con mucho cariño. Su participación podría haber estado más aún a la altura según sus niveles de exigencia, pero el prolongado período de gestación del juego fue parte de una reacción en cadena con graves consecuencias para Argonaut. "Todo el juego de *Alien* terminó siendo un aborto horrendo. Hicimos cambios para mejorarlo, pero estos causaron grandes retrasos que costaron una fortuna; dinero que nunca recuperamos".

"*Alien Resurrection* fue solo una de las pocas licencias cinematográficas que teníamos en desarrollo en Fox", admite Gary. "Fue problemático y tardío, ya que se reinició dos veces. El resultado fue un pegatiros en primera persona decente para PlayStation, que creo allanó el camino para otros juegos similares en consolas que utilizan los joystick del DualShock".

Alien Resurrection es un gran ejemplo de cómo los buenos desarrolladores exprimen hasta la última gota del hardware, en un punto en el que muchos creadores ya miraban hacia PlayStation 2 y otras consolas de próxima generación. El juego se veía muy bien, sonaba muy bien, ofrecía niveles desafiantes para explorar y tenía mucha atmósfera: todo lo que podrías desear en un juego de *Alien*. Cierto es que hubo personas que encontraron complicado el sistema de control, y podría haber funcionado en modo multijugador. Pero es un juego terrorífico de supervivencia en primera persona que se merecía más éxito del que tuvo. *

30 AÑOS DEL NINTENDO SCOPE



EN 2022 CUMPLE 30 AÑOS LA ¿PISTOLA? ¿BAZUKA? DE LUZ CREADA PARA SNES, EL SUPER SCOPE. LLAMADA NINTENDO SCOPE EN EUROPA, FUE UN CURIOSO EXPERIMENTO DE VALIENTE DISEÑO; REPASAMOS LOS 12 JUEGOS QUE CONFORMARON SU CATÁLOGO.

TEXTO DE JOHN SZCZEPANIAK

Recuerdas *Commando,* cuando Arnie prepara su equipo? Configurar el Nintendo Scope viene a ser lo mismo: colocar seis pilas AA como cartuchos de escopeta, ajustar la tapa de la batería, encajar el ensamblaje de la mirilla, poner en su sitio el visor, deslizar el interruptor del Scope de apagado a encendido y luego a turbo, hacer clic en el receptor de infrarrojos del puerto dos, insertar el cartucho, encender la SNES y, ¡por fin! colocarlo en el hombro igual que Arnie sostiene su lanzacohetes en la película. Hubo pistolas de luz antes y después del Scope, pero nada tan imponente como el titán inalámbrico de Nintendo; ni siquiera aquella imitación de Sega llamada Menacer.

Allá por 1992, las pistolas de luz estaban bien establecidas en el mercado, pero el Scope ofrecía una mayor precisión. En el manual de desarrollo brindado por Nintendo of America, podía leerse: "el Super Scope detecta hacia dónde apunta el dispositivo, al contrario que la Zapper de NES, que detecta objetivos. En el instante en que el haz de electrones CRT escanea el área vista por el Scope, envía una señal a la SNES que registra el contador de rastreo PPU (Picture Processing Unit, Unidad de Procesamiento de Imágenes). Con estos datos, la SNES detecta el lugar a donde apunta el Scope. La selección de pulso determina la ubicación vertical. La posición horizontal está determinada por la sincronización de los pulsos, con respecto a la señal de sincronización horizontal".

Para obtener una explicación más sencilla, preguntamos a Adrian Jackson-Jones, programador en *The Hunt For Red October.* "La mecánica fue brillante. Tan solo es una lente y un fotosensor; nos limitamos a dónde apuntaba, haciendo parpadear la pantalla hasta que el puntero también parpadeara. Si grabaras el proceso en vídeo y lo visionaras lentamente, observarías los destellos del apuntado". Pero precisión no equivale a éxito. Se lanzó tarde en Japón, de forma limitada, y con pocos juegos (12) en comparación a los que se lanzaron para NES (más de 20) o Master System (13). Además, la tecnología inalámbrica engullía las pilas. Preguntamos al tester de *Tin Star,* Chun Wah Kong, cuántas utilizó: "¡montones!", asegura.

Treinta años después, resulta un aditamento divertido y preciso con el que jugar, pero te acabarás todos sus juegos en un fin de semana. Añade un 20 % de coste en pilas al dinero que te cobren si lo compras de segunda mano en eBay. Además, necesitas una tele de tubo. Hay modificaciones para hacerlo funcionar en televisores más modernos, pero llegados a este punto, quizá decidas poner punto final a tu idilio con esta reliquia exquisita.



SUPER SCOPE 6

LANZAMIENTO: 1992 ■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO R&D1

En Europa (y España por extensión), este pack fue llamado Nintendo Scope 6. Qué gozada cuando comprabas nuevo hardware y este incluía juegos en la caja... El cartucho Nintendo Scope 6 prometía seis juegos únicos, reunidos en las categorías Blastris y LazerBlazer. Desafortunadamente y aunque eran juegos divertidos -además de una demostración de lo que podía hacer el Nintendo Scope-, resultaba como el disco Demo One que se incluía al comprar la primera PlayStation.







BLASTRIS A

Tetris con armas. ¿No te encaja esa pieza? ¡Dispárala! ¿Se te han acumulado demasiados bloques, y estos llegan demasiado alto en la pantalla? ¡Tan solo dispáralos! Divertido y extrañamente fascinante.



BLASTRIS B

¡Este no es divertido! Un bloque de colores desciende lentamente; dispáralo para que rote y cambie de color. Haz coincidir colores para que desaparezcan. No puedes controlar a dónde va el bloque. El peor clon imaginable de *Puyo Puyo*.



MOLE PATROL

¿Has jugado a la clásica atracción de machacar topos? Esto es lo mismo, con armas: haz explotar a los pequeños alienígenas cuando asomen desde su hogar subterráneo. Un buen ejemplo de la velocidad y precisión que ofrece el arma de Nintendo.



INTERCEPT

Posiblemente, el segundo mejor juego tras *Blastris A*. Tienes que disparar a los misiles antes de que desaparezcan por el extremo izquierdo de la pantalla pero, como están alejados, debes ser preciso al elegir el momento adecuado para disparar.



ENGAGE

Vuela sobre un vertiginoso paisaje en Modo 7 y dispara naves enemigas según aparezcan. Rápido y desafiante. El fondo distrae lo suyo, y si te causa fatiga visual, quizás deberías dedicarte a otros menesteres...



CONFRONT

Básicamente, *Engage* sin el molesto fondo moviéndose a toda velocidad. Ahora permaneces inmóvil y esperas a que los enemigos entren en tu campo de visión; aún así es un juego rápido y lleno de acción.




THE HUNT FOR RED OCTOBER

LANZAMIENTO: 1993 ■ **DESARROLLADOR:** RIEDEL SOFTWARE PRODUCTIONS

Aún con las malas críticas, nosotros disfrutamos mucho *The Hunt For Red October*. Se hace pelín difícil sin utilizar trucos, pero sigue siendo un clon de *Defender* divertido y resultón, que hace buen uso del Nintendo Scope para las rondas de bonus y los jefes finales. Preguntamos a su programador Adrian Jackson-Jones sobre su desarrollo: "¡eso fue hace mucho tiempo!", bromea. "El juego se merece su reputación. Yo estaba al frente de su creación, y nunca antes había hecho un juego. Ni siquiera sabía de qué iba *La Caza del Octubre Rojo*". No hace falta decirlo: el juego de Adrian no es demasiado auténtico. "Tan solo quería hacer algo divertido. Es curioso, ahora se respeta a los pequeños grupitos de novatos que hacen juegos estúpidos. Pero por algún motivo, la expectativa era diferente entonces. Quiero decir: los calamares son tontos, no están ni en el libro ni en la película, y no comen submarinos. Pero cuando era joven pensaba que los calamares eran lo más, así que los añadí al juego". Adrian también recuerda su dificultad: "el juego es demasiado difícil", admite. "Por alguna razón, tuvimos que hacer que a Nintendo le llevara tiempo jugarlo. OK, puede que no gustara pero, si de niño pudieras hacer *Defender* con calamares, ¿no lo harías también?".





T2: THE ARCADE GAME

LANZAMIENTO: 1993 ■ **DESARROLLADOR:** MIDWAY / PROBE SOFTWARE

Fue, en aquel momento, uno de los mejores juegos de *Terminator*, la gran mayoría eran malos. Los primeros niveles nos llevan a los eventos de la película, seguidos por escenas clave de esta. Originalmente, fue un juego de recreativa convertido a SNES, Mega Drive y varios ordenadores de la época. Con mando, ratón y soporte para pistola de luz. La mira no se puede calibrar y está desalineada, pero como llevas una ametralladora, el tema de la puntería se lleva bien. Pero, avisamos: al emplear el arma, ¡se fuerza una paleta de colores mucho más viva y brillante!

El programador Justin Garvanovic describe cómo fue la adaptación del popular juego de recreativa: "tengo todo mi antiguo código fuente. Lamentablemente, no tengo las cosas del material arcade original, solo mandaron los gráficos... si vas a utilizar la pistola de luz, fuerza una nueva paleta de color para que todo funcione correctamente. Nintendo siempre quería asegurar que pudieras cambiar el control a mitad del juego : 'Nuevo controlador añadido - ¿Es un arma? - Sí - Cambiar a nueva paleta'. Los mejores juegos para pistola tenían que estar diseñados así desde el principio. Después de *T2*, comencé un juego de *D&D* para SNES, con gráficos rotoscópicos... tipo *Castlevania*, para Hudson Soft. Pero ya se veía la PS1 en el horizonte, así que se canceló".



Gracias a Ken Horowitz de Sega-16.com por conseguirnos el Menacer.

¡A LAS ARMAS!

¡Existen más pistolas de luz de las que pensabas!

El entretenimiento con pistolas de luz se remonta a la Segunda Guerra Mundial, con galerías de sensores lumínicos y armas que disparaban rayos de luz. En *Game Over* de David Sheff se cuenta una anécdota que relata cómo a principios de los setenta, Gunpei Yokoi de Nintendo adaptó tecnología de células solares para crear pistolas de luz como juguetes baratos de uso casero.

En 1972, la Magnavox Odyssey de Ralph Baer tenía una pistola de luz con forma de escopeta. Invirtió la tecnología existente: la televisión proyectaba la luz, mientras que el arma la detectaba. Era sencillo: el cañón tenía un diodo sensible a la luz que detectaba si estaba alineado con un cuadrado blanco en el televisor, registrando así un acierto.

La tecnología evolucionó rápidamente en las generaciones siguientes: las pistolas de NES y Master System fueron más sofisticadas, aunque todavía funcionaban detectando la luz. Al apretar el gatillo en la Zapper de NES, la pantalla se volvía negra y en ese momento los cuadrados blancos que representaban los objetivos parpadeaban para que el arma las detectara.

La SNES fue un paso más allá. Justin Garvanovic, programador de *T2: The Arcade Game* para Super Nintendo, explicó los avances que implicaba contar con 16 bits; según lo describe, el Nintendo Scope era más preciso, aunque con ciertas restricciones. "El mayor problema era que solo veía ciertos colores y, siendo *T2* tan oscuro, no existía una solución sencilla al problema. Recuerdo que la pistola de NES hacía parpadear toda la pantalla para que un cuadro de *Duck Hunt* obtuviera la posición. Esto también habría funcionado en SNES, pero con juegos como *T2*, en el que disparas todo el rato, la pantalla parecería dotada con luz estroboscópica. Habría sido una mala idea, nadie habría utilizado ese método tan anticuado".

A principios de los noventa, parecía que cada sistema tenía su propia pistola de luz. Sega tenía su voluminoso Menacer para Mega Drive. Konami lanzó su Justifier que había nacido en los salones recreativos, con aspecto de revólver, para las consolas de 16 bits. incluso 3DO y Philips CDi recibieron armas. Las 32 bits trajeron las suyas propias, con una de Sega para Saturn y un montón fabricadas por terceros para PlayStation, aunque teniendo las oficiales de Namco y Konami podías jugar a todos los juegos compatibles.

Más tarde llegarían pistolas de luz para Dreamcast, PS2, y Xbox. Nintendo se saltó dos generaciones, N64 y GameCube, antes de crear la Zapper para Wii, que realmente era una carcasa con forma de arma donde alojar el Wii Remote; y funcionaba mediante barra sensora, no con detección de luz. Además, en aquel momento la tecnología de los televisores ya estaba pasando de CRT a HD LCD, no compatible con las pistolas de luz más tradicionales.


Imágenes de Evan Amos

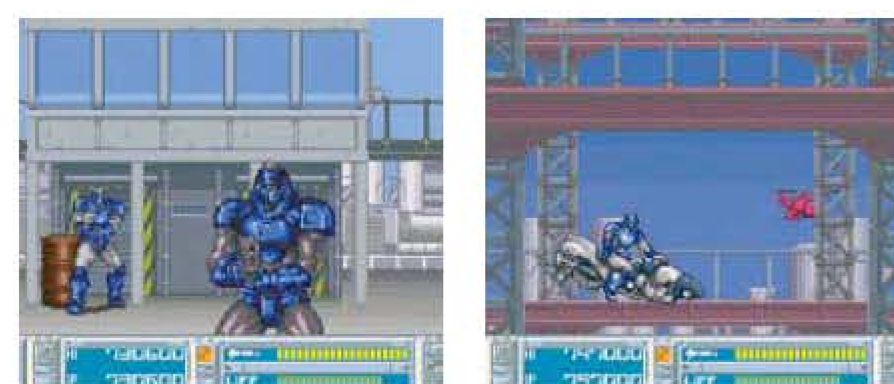




BATTLE CLASH

LANZAMIENTO: 1992 ■ **DESARROLLADOR:** INTELLIGENT SYSTEMS

Pregunta a cualquier usuario de Nintendo Scope, y probablemente recordará este juego de mamporros uno contra uno con mechas. Fue una gran muestra de poderío para Nintendo Scope; el copiloto controlado por la IA 'conduce', y tú disparas a los combatientes rivales. Cada batalla viene precedida por diálogos entre los personajes, y todo fluye correctamente... Los disparos rápidos pueden derribar proyectiles, mientras que los disparos cargados dañarán a los enemigos. Puedes apuntar a las zonas débiles para ganar puntos, pero es más divertido dejarles sin brazos o piernas lentamente. Todo el mundo te dirá que su secuela *Metal Combat* es mejor, pero eso no debería quitar mérito a este.



BAZOOKA BLITZKRIEG

LANZAMIENTO: 1992 ■ **DESARROLLADOR:** TOSE

De todos los títulos puestos a la venta cuando se lanzó el Nintendo Scope en 1992, este es el más flojete. No es malo, de hecho es infinitamente mejor que *Operation Thunderbolt*, que fue lanzado más tarde. Se trata de un juego de pistola de luz con desplazamiento, en ocasiones vertical y otras horizontal. Cuentas con una ametralladora de disparo rápido, y una cantidad de misiles para los enemigos más duros. Sin embargo, solo hay una pequeña cantidad de enemigos que cambian de color y son reciclados en todo momento. Los jefes son todos diferentes y se vuelven muy desafiantes según enfilamos la recta final.



METAL COMBAT: FALCON'S REVENGE

LANZAMIENTO: 1993 ■ INTELLIGENT SYSTEMS

La secuela de *Battle Clash*, uno de los mejores títulos de SNES... y solo puede jugarse con Nintendo Scope. Su alta calidad no sorprende, dada la implicación en su desarrollo de genios como Toshitaka Muramatsu, quien también trabajó en *Fire Emblem* y la saga de *Paper Mario*. Sigue la fórmula de *Battle Clash*, pero potenciando todo: las cargas pueden ser incrementadas hasta tres veces, las cancelaciones de ataques cobran relevancia, hay nuevos potenciadores seleccionables y la trama se expande hasta llevarnos a combatir en el espacio exterior. Todo el mundo debería animarse a gozar esta joya en el hardware real, considerando que los televisores modernos no funcionan con Nintendo Scope.



OPERATION THUNDERBOLT

LANZAMIENTO: 1994 ■ TAITO/AISYSTEM TOKYO

Un desastre total y absoluto, no solo por tratarse de la peor adaptación arcade para SNES, sino por ser uno de los peores juegos para SNES de todos los tiempos. Y no por problemas con Nintendo Scope, que va fino, sino por su rendimiento: quizá en pantallas estáticas se vea bien, pero en el hardware original correrá a unos 5 fps. No estamos diciendo que el título en sí no sea divertido, sino que es una broma pesada injugable. Las adaptaciones de recreativa a Amstrad CPC funcionan mejor que esto.



X-ZONE

LANZAMIENTO: 1992 ■ **DESARROLLADOR:** KEMCO

Forma parte del primer lote de lanzamientos realizados en 1992, ¡y se aprecia el esfuerzo inicial efectuado de manera impresionante! Es, seguramente, el juego más rápido y difícil de aquellos títulos compatibles con Nintendo Scope. De hecho, se juega de una forma tan vertiginosa que solo podría funcionar con Scope, ya que debes abatir a cuanto aparece en pantalla a toda velocidad. Mezcla una gran variedad de estilos, comenzando con un descenso aéreo, seguido por niveles con scroll horizontal y fases por raíles en primera persona. Ojo: no puede calibrarse el arma y la mira no está bien alineada con respecto a la retícula de apuntado, así que mejor retirar todo el conjunto.



YOSHI'S SAFARI

LANZAMIENTO: 1993 ■ **DESARROLLADOR:** TOSE

Una verdadera lástima que este juego de disparos con pistola de luz sobre raíles, saliera al mercado a un año transcurrido desde el lanzamiento de Nintendo Scope, ya que habría sido perfecto formando parte de un pack de venta inicial. Aunque es increíblemente fácil y lo terminarás en la primera partida, *Yoshi's Safari* es brillante, colorista, cálido y pletórico de diversión. Los primeros siete niveles pueden abordarse en el orden que se desee. ¿Qué lo que hace tan maravilloso? Mayormente, la posibilidad de disfrutar una vista sin precedentes del mundo de Mario, gozándolo a través de los ojos de tus personajes favoritos. Y después, dispararles a la cara.



LEMMINGS 2: THE TRIBES

LANZAMIENTO: 1994 ■ **DESARROLLADOR:** DMA DESIGN

Aparentemente desconocido durante más o menos 20 años, hasta que George Rowe y Dan Efergan contactaron con el creador de *Lemmings*, Mike Dailly... y lo revelaron en Playful 2014. Realmente, es un huevo de pascua: la cruz no se puede calibrar, no alcanza la parte superior de la pantalla. Como Mike Dailly explicó en la GDC de 2019, "Otra cosa que hice, sí [risas]. Dije que estaba aburrido. ¿no? Así que tomé prestado el Nintendo Scope de la compañía de Russel Kay, ya que se me ocurrió esta idea chalada y pensé, ¿por qué no? Así que si conectas un Nintendo Scope en el segundo puerto, puedes apuntar y disparar a los Lemmings. Solo por el placer de hacerlo. Simplemente explotan, no tiene sentido. Pero es tan satisfactorio".



LAMBORGHINI: AMERICAN CHALLENGE

LANZAMIENTO: 1993 ■ TITUS FRANCIA

Uno de sus diseñadores fue Eric Caen, quien también nos legó *Superman 64*. Este que ahora nos ocupa no es un ninguna pesadilla lúdica, aunque hay que respetar la ambición (¿locura?) de llevar un control de pistola de luz y ratón a un juego de carreras. Si el Nintendo Scope está conectado, el título se carga en un modo tal, en el que apuntar dirige el coche, disparar lo acelera y dispara una ametralladora con la que destruir a los rivales. Se juega parecido a *Chase HQ*, solo que hay unos pocos recorridos que se repiten.

CÓMO SE HIZO

TIN STAR

HEMOS DEJADO EL ÚLTIMO TÍTULO DE NINTENDO SCOPE PARA EL FINAL. LANZADO CASI AL MISMO TIEMPO QUE SATURN Y PLAYSTATION EN JAPÓN, ESTE IMAGINATIVO JUEGO PARA PISTOLA DE LUZ MARCÓ EL PERÍODO DE TRANSICIÓN A LAS CONSOLAS DE 32 BITS. AMBIENTADO EN EL SALVAJE OESTE, PERO CLARAMENTE BRITÁNICO...



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** NINTENDO

» **DESARROLLADOR:** SOFTWARE CREATIONS

» **LANZAMIENTO:** NOV/DIC 1994

» **PLATAFORMA:** SNES

» **GÉNERO:** DISPAROS CON PISTOLA DE LUZ



» John Buckley programó *Tin Star* y lo describe como su proyecto de "despedida".



Lanzado a finales de 1994, *Tin Star* fue el último de los lanzamientos para Nintendo Scope (y *Operation Thunderbolt*, el penúltimo). Y también fue el último de cinco juegos en hacer uso del mando y el ratón de SNES, además del Nintendo Scope (ver recuadro específico sobre el ratón). Con el Scope habiéndose puesto a la venta en 1992, el programador de *Tin Star* John Buckley sabía de su existencia antes de que comenzara el proyecto. "Me encontré por vez primera con el Nintendo Scope mientras aún trabajaba en *Plok*", recuerda Buckley. "¡Mi primer pensamiento fue que era como un mazo para partir nueces! El consenso general entre los programadores era... mantente alejado. Tuve suerte, ya que había trabajado en un proyecto llamado *Cops* para pistolas de luz Antes de entrar al mercado de ordenadores y consolas, trabajé en la industria de las recreativas a principios de los ochenta para estos muchachos, lo cual me ayudó a ponerme al día cuando me dieron el proyecto de Nintendo Scope".El probador de juegos Chun Wah Kong recuerda el arranque del desarrollo: "antes de *Tin Star,* jamás había tenido una pistola de luz o jugado títulos programados para estos periféricos. Pensé que aquello era muy grande, y muy americano", reconoce. "Tuve una estupenda relación laboral con Nintendo of America, ya que acabábamos de terminar *Ken Griffey Jr Presents Major League Baseball* en SNES para ellos; *Tin Star* se construyó en base a esta relación".

Sin embargo, había un trasfondo de disculpas subyacente. Según reveló Ste Pickford en Zee-3.com, "*Tin Star* fue el juego de SNES para pistola de luz que hicimos para Nintendo en 1994, un contrato que nos dieron como una especie de compensación por no ofrecernos la secuela de *Ken Griffey* (que hizo Rare) a pesar de que hicimos un trabajo brillante en el primer juego de *Ken Griffey". Tin Star* combina precisos tiroteos con pistola de luz e imaginería visual altamente detallada, abundante animación y un escenario de comedia desternillante con robots en el Salvaje Oeste. "Utilicé mi sistema *Plok* al que incorporé el sistema Nintendo Scope", explica John, describiendo cómo el proyecto se basó en su experiencia previa con SNES. "Luego, probé hasta dónde podíamos llegar con la intensidad y precisión gráfica. A Malcolm McGookin se le ocurrió el storyboard, el cual se usó como base para el juego".



» [SNES] Parece un plataformas típico de SNES, pero el Sheriff se mueve por su cuenta; tú solo disparas.

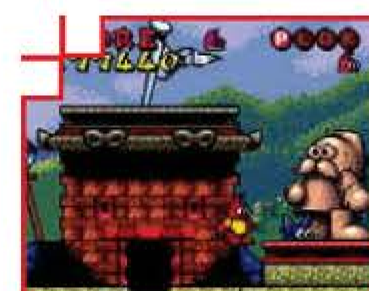
Es importante reflexionar sobre esto último dicho acerca del storyboard, el guion gráfico. El juego se divide en una serie de viñetas de una semana de duración en la vida del sheriff intentando librar East Driftwood de forajidos. Cada día abarca una serie de escenas y minijuegos de disparos: prácticas de tiro, FPS horizontal, duelo rápido, a caballo en tercera persona, y plataformas automáticas en tercera persona. Y son estos dos últimos los que destacan de un modo más especial, sobre todo los de plataformas automáticas.

Si bien a la vista de los pantallazos podría recordar a *Wild Guns* de SNES, en lo que a mecánicas se refiere se parece más a *Wanted!*, un juego de 1989 pa-





» [SNES] Dos pantallas que resaltan la diferencia en la paleta de colores entre los modos mando y Nintendo Scope.



MÁS DEL CREADOR

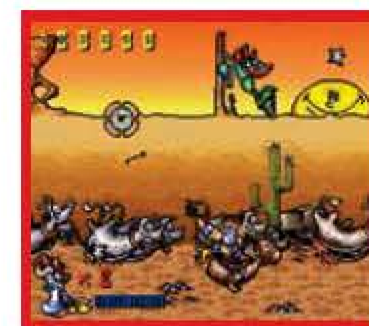
SOLSTICE
SISTEMA: NES
AÑO: 1990

PLOK (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: SNES
AÑO: 1993

KEN GRIFFEY JR PRESENTS MAJOR LEAGUE
SISTEMA: SNES
AÑO: 1994



» Chun Wah Kong ayudó a asegurar la calidad de *Tin Star.* ¡Y conserva su copia!



» [SNES] Esto, aquí obviamente con mucha mejor pinta, nos recordó muchísimo a las secciones a caballo de *Wanted!* en Master System.







» [SNES] En el nivel de la fuga carcelaria, fija tu atención en los enemigos del techo o se acabará la partida.



» [SNES] Aunque sencillos en su ejecución, estos duelos rápidos son tremendamente divertidos si utilizas un Nintendo Scope.

ra pistola de luz en Master System. En este, el avatar del jugador se mueve solo, y nuestro cometido es disparar directamente a los enemigos. Con *Tin Star*, sin embargo, la animación del avatar 'autónomo' y sus enemigos es tan suave y detallada, que se asemeja más a la interacción que el jugador tiene con un título de dibujos animados o con uno FMV.

"Phil Bretherton fue mi artista técnico, y juntos conseguimos lo que queríamos en el juego", explica John cuando se le pregunta por el nivel de detalle alcanzado. "Había algunos animadores trabajando en el proyecto que se sentían más cómodos trabajando en papel; Phil solía guiarlos".

Además de realizar un uso soberbio de los gráficos en SNES, había que trabajar con tres periféricos diferentes. "Con el nuevo hardware, había listas adicionales para verificación de requisitos técnicos, encaminadas a pasar el proceso de envío a Nintendo", recuerda Kong, quien tenía que probar el juego usando los tres periféricos. "Con el Nintendo Scope y el ratón, la velocidad del cursor era obviamente muy rápida; por lo tanto se tuvo que prestar especial atención a la versión controlable con mando, para asegurar que el juego seguía siendo manejable. Hubo que hacer considerables ajustes en eso". También insinuó que, quizás, la oficina de Software Creations pudiera ser algo más ruidosa de lo habitual: "¡es inevitable proferir sonidos explosivos cuando sostienes algo como un lanzacohetes sobre tu hombro!". John argumenta la elección de emplear todos los dispositivos disponibles, aclarando que "se decidió muy tempranamente que desarrollar un juego únicamente para Nintendo Scope limitaría objetivos, así que incorporaron las opciones del ratón y el mando". Estos últimos resultaron sencillos de implementar, mientras que algo más complicado fue intentar que el cursor se moviera correctamente y se sintiera bien con el mando. Principalmente trabajé sobre el mando, ya que al ser el más restrictivo, si conseguía que funcionara bien, el ratón y el Scope funcionarían bien también".

"*Tin Star* probablemente tuvo la menor cantidad de errores en cualquier juego que haya testeado, debido fundamentalmente a la naturaleza lineal de su diseño. John, además, es un programador increíble", continúa contando Kong. "Se dedicó mucho tiempo a enchufar y desenchufar los periféricos repetidamente, en comparación con un juego de mando estándar". Pero... para ostentar el título de 'último juego lanzado para Nintendo Scope', ¿cuándo se puso a la venta, realmente? "No tengo ni idea", admite John. "me fui antes de septiembre de 1994. Me ofrecieron un puesto en otro sitio, pero no quería dejar a la gente en la estacada. Así que *Tin Star* se convirtió en mi proyecto de 'despedida'".

"Revisaré las revistas que guardé", dice Kong. Y minutos más tarde, añade: "el número 67 de *Nintendo Power* afirma que fue en diciembre de 1994". Hay sitios web que mencionan noviembre como la fecha. Fuera en un momento u otro, significó un gran canto del cisne para Nintendo Scope. Usar el Scope es fantástico, especialmente con los tiroteos rápidos, pero incluso utilizando el ratón o el mando, *Tin Star* es otro juego de Software Creations que debería haber llamado más la atención. *

UN RATÓN VERSÁTIL

ESTE PERIFÉRICO DE NINTENDO MEJORÓ NUMEROSOS JUEGOS



Los orígenes de este periférico se remontan a los años sesenta, y al trabajo de Douglas Engelbart y Bill English. El ratón es uno de los dispositivos de control digital más intuitivos actualmente disponibles, así que vemos lógico que Nintendo creara uno para su aplicación artística *Mario Paint*, puesto a la venta en 1992 para Super Nintendo.

Si no nos fallan las cuentas, había más de 70 títulos compatibles con ratón... la mayoría, juegos de cursor como *Cannon Fodder*, pero también de disparos como *Revolution X*, o FPS como *Wolfenstein 3D*. Lo interesante es que muchos, además, eran compatibles con Nintendo Scope. *Lamborghini: American Challenge*, *Lemmings 2: The Tribes*, *Operation Thunderbolt* y *T2: The Arcade Game*.

Justin Garvanovic, programador de Probe en Croydon para *T2* de SNES, recuerda el desafío al que se enfrentó el equipo para que el juego funcionara con tres sistema de entrada diferentes. "¿Equipo? Era yo solo, no había equipos en aquel entonces", recuerda Justin. "*T2* tenía soporte para ratón, y era la mejor manera de jugarlo. Había que probar su buen funcionamiento con mando, pistola y ratón, ¡los testers me adoraban! El Scope era un estándar menor, así como el ratón. Había algún software de Nintendo para obtener datos y reglas sobre el sistema de puntería".

Imágenes de Evan Amos



PC FUTBOL PORTÁTIL



MUCHO SE HA ESCRITO YA SOBRE EL FENÓMENO DE MASAS QUE FUE PC FÚTBOL. EL MANAGER DE DINAMIC MULTIMEDIA, COMENZÓ COMO UNA BUENA IDEA PARA IR POCO A POCO CONQUISTANDO LOS CORAZONES DE TODO AQUEL QUE ALBERGARA EL ESPÍRITU DE UN ENTRENADOR DE FÚTBOL EN SU INTERIOR. CON ESTE CONTEXTO, HOY ABORDAMOS UN RELATO DE ALGO MUY GRANDE -Y MUY PEQUEÑO A LA VEZ- QUE PUDO SER Y NO FUE.

TEXTO DE JESÚS RELINQUE "PEDJA"

La simple mención del título *PC Fútbol* nos hace evocar una oleada de recuerdos que brotan a puñados desde los rincones más profundos de nuestra memoria. Bastaba ser aficionado al deporte rey y a los videojuegos para que la propuesta de Dinamic Multimedia invocara a gritos nuestra atención y lograra que cayésemos sin remisión ante la jugosa oportunidad de tomar las riendas de nuestro equipo favorito para hacerlo progresar, asomarnos al mercado para fichar a las máximas estrellas del momento o a las jóvenes promesas que comenzaban a despuntar, escoger la mejor táctica posible para nuestra plantilla y acabar llevando al club a lo más alto de competiciones como la Liga, la Copa del Rey o la mismísima Copa de Europa.

PC Fútbol -y por ende, todo el equipo que trabajaba a destajo en el producto-, entre otros muchos logros, puede apuntarse la medalla de abrir un mercado ignoto para el videojuego: los quioscos. Los socios del club acudían prestos cada año, como si se tratara de un ritual arcano acompasado por los sones del himno del equipo del barrio y de la banda sonora de *Desafío Total* -inolvidables las retransmisiones deportivas de Canal Plus-. Todo ello, por supuesto, tenía su sentido. Al tratarse como revista -de hecho, el producto incluía un panfleto con información del videojuego, así como multitud de datos de jugadores y equipos de la liga de fútbol de primera división-, los canales de distribución y el componente fiscal redundaban en un mayor beneficio para la compañía, Dinamic Multimedia, resurgida de las cenizas de la antigua Dinamic, siendo la editorial Hobby Press de José Ignacio Gómez-Centurión la encargada de nutrir a los puntos de venta con cada revista-videojuego.

EL ASCENSO A PRIMERA

» [PC] Toda una biblioteca multimedia del fútbol a nuestra disposición.



» Este aspecto tenía la portada de un cartucho que nunca llegaremos a ver.



» [PC] Uno de los intentos tridimensionales para el simulador de *PC Fútbol*.



» [PC] Como entrenador tenías al alcance las más prestigiosas competiciones.



» [PC] Ganar la Champions con el equipo que odiabas en la realidad. Eso era posible.



» [PC] Ver a tu club jugando mientras sufrías en el banquillo era dolorosamente real.



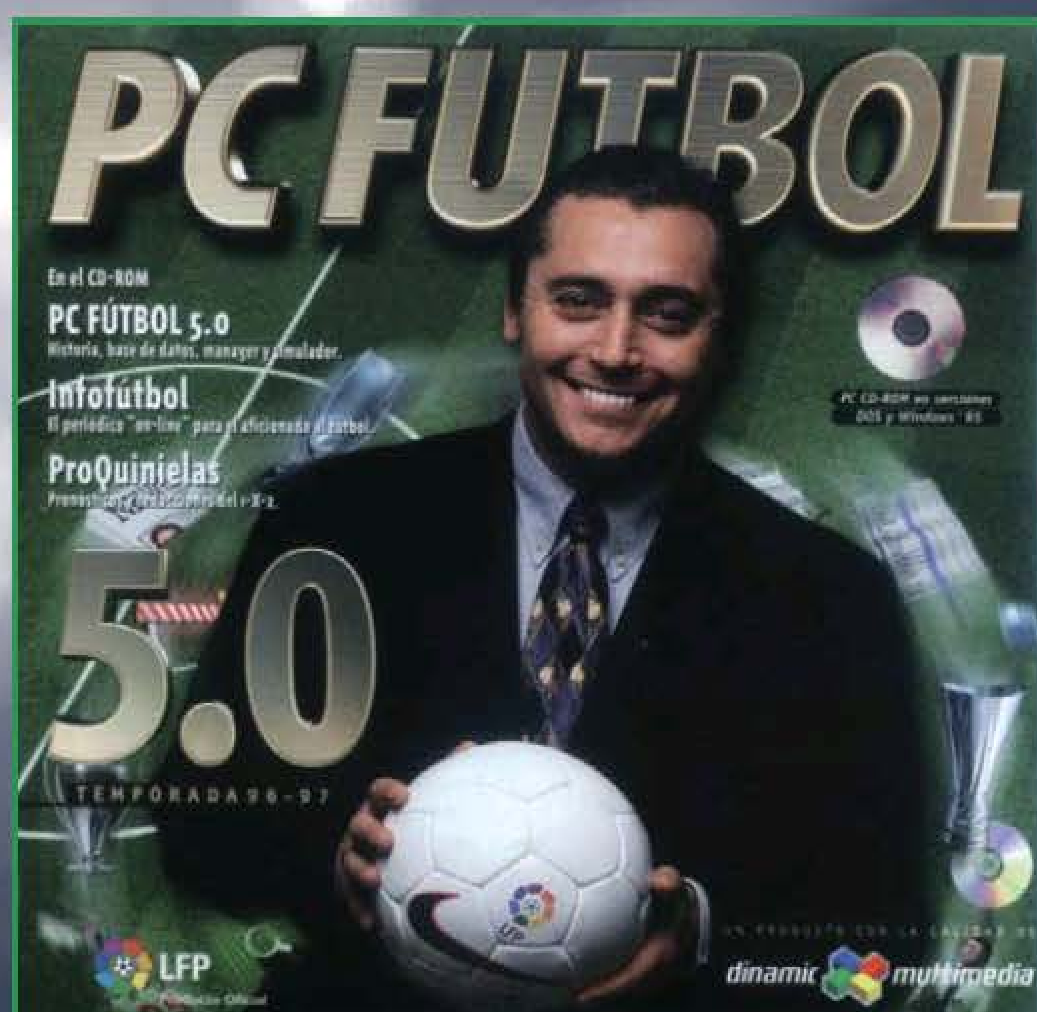
» [PC] La versión 5.0 fue de las más queridas por parte del ingente grupo de seguidores.

En 1993, *PC Fútbol* debutó directamente con la versión 2.0. Según contaba Pablo Ruiz, a través de una entrevista publicada en el libro Promanager de Jaume Esteve, lo hicieron así porque consideraban a *Simulador Profesional de Fútbol*, lanzado un año antes, como el primer capítulo de la serie. *PC Fútbol 2.0* venía en un disquete de 3.5" para PC. Con el paso de las entregas, la fórmula fue puliéndose a todos los niveles: gestión, entrenamiento y simulación de partidos. Todo creció: la plantilla desarrolladora, la base de datos incluida, las horas invertidas y la popularidad. El formato también aumentó su capacidad: el solitario disquete de la versión 2.0 se duplicó para la siguiente entrega, mientras que la versión Windows de la 4.0 ya incluyó el CD-ROM, explotando las capacidades multimedia de nuestro ordenador e implantándose ya como soporte para los venideros capítulos de la saga.

Acabamos de mencionar las capacidades multimedia de nuestro ordenador. Tal vez sea obvio, pero el PC era la única plataforma habilitada para disfrutar de este mánager de fútbol. Sin embargo, hubo dos momentos en los que las tornas pudieron cambiar. El primero, a raíz de varias conversaciones con Gaelco, la empresa barcelonesa que tanto éxito cosechó en los salones arcade; Luis Jonama, uno de los fundadores, aseguraba en el libro Promanager que hubieron "dos máquinas recreativas" de *PC Fútbol* en las que la gestión se quedaba al margen, centrándose únicamente en los partidos. Por desgracia, no sabemos nada más de dichas máquinas.

El segundo momento en el que la historia pudo cambiar se originó en el sur, centrándose en una plataforma mucho más pequeña que las gigantescas cabinas de arcade. Lo comentaremos un poco más adelante.

PROMOCIÓN Y DESCENSO



» [PC] *PC Fútbol* y Michael Robinson, uno de los matrimonios más celebrados del mundo del videojuego.



» [PC] La versión 2001 fue un punto de inflexión del que la saga no se recuperó.

La entrega lanzada con motivo de la celebración de la liga 1998-99, *PC Fútbol 7*, significó un punto de inflexión del que la saga nunca se recuperaría. En un período terriblemente convulso tanto para la editorial Hobby Press -debido a que Gómez-Centurión vendió la empresa a la alemana Axel Springer- en la compañía, Pablo, Víctor y Nacho Ruiz, fundadores de la Dinamic original y puntales del proyecto, abandonaron la nave junto con otros baluartes que habían sostenido *PC Fútbol* desde sus inicios como Carlos Abril. Aunque la versión 7 tuvo bastantes puntos positivos en su planteamiento jugable, destacando el modo Euro PC Fútbol que aglutinaba las principales ligas europeas, sus ventas no fueron tan apreciables en comparación con años anteriores.

El capítulo siguiente, *PC Fútbol 2000*, se hizo con un equipo prácticamente nuevo, liderado por David Galeano, el cual trató de modificar aquellas mecánicas que se mantenían en la saga prácticamente desde los inicios, abordando incluso el salto del simulador a las tres dimensiones; todo ello acabó fraguando una entrega que simbolizó el declive de la saga. Para *PC Fútbol 2001* se confió en Marcos Jourón, un veterano curtido en mil batallas de la Edad de Oro del software español, derivando en una entrega que enarboló el lema "cortita y al pie" con un desempeño notable. A principios del año 2000, cuando Jourón y su equipo caminaban por los primeros tramos de *PC Fútbol 2001*, los hermanos del Campo idearon esa iniciativa que mencionamos algunos párrafos atrás. Es aquí cuando empieza la historia del *PC Fútbol* de bolsillo.

PC FÚTBOL 7 FUE UN PUNTO DE INFLEXIÓN DEL QUE LA SAGA NO SE RECUPERÓ


» [PC] Este simulador 3D no tenía mala pinta a tenor de la foto. En movimiento empeoraba la cosa.



» [PC] Muchos futuros entrenadores forjaron su capacidad estratégica con esta saga.



» [PC] Cuidado con el staff técnico del que te rodeas. Algunos no rendían como esperabas.



» [PC] Brutal la publicidad que tuvo *PC Fútbol 2000*. Este anuncio era de Javier Fesser.



» [PC] Tal vez no ganaras la Liga, ni la Copa, ni por supuesto la Champions. ¿Y un trofeo de verano?

MERCADO DE INVIERNO





» [Game Boy] Los hermanos Del Campo se llevaron la pizarra táctica a su versión portátil.





» Alejandro y Marco Antonio Del Campo son los auténticos protagonistas de esta historia.



» [Game Boy] El clásico entre clásicos se jugaba en la demo.



» [Game Boy] Era muy probable que pensáramos en *Sensible Soccer.*



» [Game Boy] Multitud de opciones en un pequeño cartucho.



» [Game Boy] Savio Bortolini está a punto de sacar un córner peligroso.

Alejandro y Marco Antonio Del Campo, hermanos, andaluces afincados en Sevilla, comenzaron su relación con la informática como tantos otros: jugando a máquinas arcade. "Como muchos chavales de nuestra quinta, en la década de los 80 nos apasionaban los salones recreativos. Allí nos iniciamos en los videojuegos, y poco después, con los ordenadores que nos compraron nuestros padres: un ZX Spectrum +2 en navidades de 1986 y un Amstrad CPC 6128 al año siguiente" comenta Alejandro. Su primer contacto con el desarrollo de videojuegos se dio a través del popular *Professional Adventure Writer,* un programador de aventuras de texto. Poco después, ya con un Amiga 500 en su poder, ambos se metieron de lleno en la demoscene amiguera de nuestro país. "Aquel fenómeno pegó fuerte en Amiga en la primera mitad de los 90. Para nosotros significó sobre todo la formación de Batman Group, un equipo de amigos centrados en hacer demos, música, gráficos, etc. Fue una escuela donde curtirte, porque todo debía estar optimizado al máximo; por ejemplo, los gráficos debían estar preparados de tal forma que requerían una coordinación exhaustiva con el programador", aporta Marco al respecto. Hoy día pueden verse las espectaculares demos técnicas del Batman Group a poco que busquéis por YouTube. Merecen la pena.

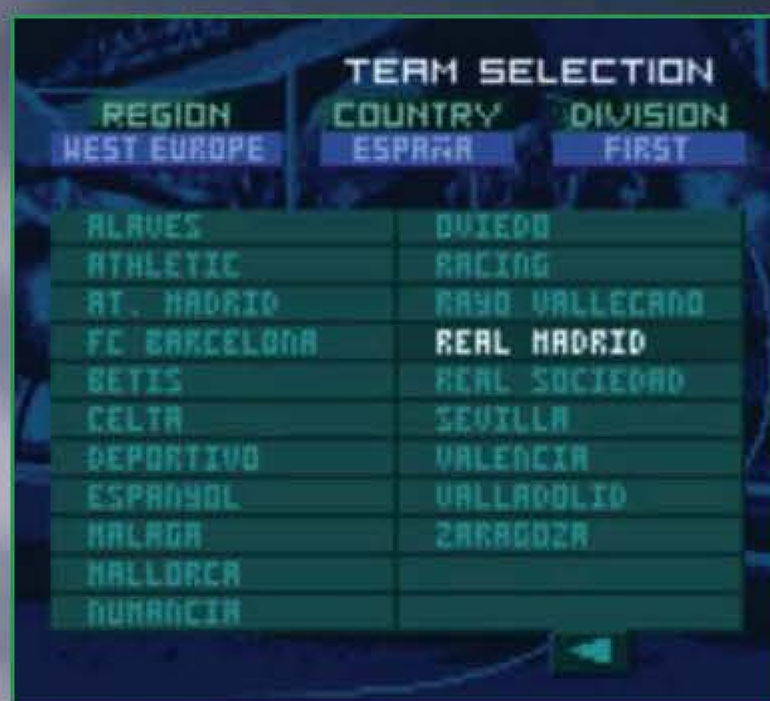
Avancemos el tiempo hasta los primeros compases del año 2000. En aquella época, mientras Alejandro y Marco cursaban sus estudios universitarios en el campus de Sevilla, surgió la posibilidad de llevar a cabo un proyecto muy bien tirado. Un *PC Fútbol* portátil para Game Boy color. La idea original, curiosamente, no brotó de ellos mismos. "Todo surgió de un grupo de amigos de la facultad de informática de la Universidad de Sevilla. En aquella época, *PC Fútbol* pegaba muy fuerte y la nueva versión en color de Game Boy también, así que a priori parecía buena idea", comentan. Podría pensarse que ambos hermanos eran grandes aficionados a la saga, pero en realidad no era así. "Conocíamos el juego como todo el mundo, pero en esos años compaginábamos los estudios con la ambición por introducirnos en la industria del videojuego, así que no teníamos demasiado tiempo para jugar".

El proyecto comenzó a tomar forma a partir de ese germen. El primer movimiento fue llamar a las puertas de Dinamic Multimedia. Una Dinamic en la que, recordemos, ya no estaban ni los hermanos Ruiz ni Carlos Abril. "Estos amigos de la universidad", comentan Marco y Alejandro, "junto con Antonio Arteaga, de la asociación Stratos, fueron los que iniciaron el contacto con Dinamic Multimedia. Al ver que mostraron interés, empezaron a reclutar el equipo que se encargaría del desarrollo. En aquellos momentos, ellos solo tenían una demo muy simple que consistía en el logo de la LFP al que se le aplicaba un efecto visual de fade. Ahí fue donde nosotros nos implicamos en el proyecto". La plantilla había sido conformada, así que había llegado el momento de entrenar duro para el primer partido.

PARTIDO DECISIVO



» [Game Boy] La versión portátil tendría opciones recortadas respecto a la de sobremesa. Lógico.



» [Game Boy] A la hora de escoger equipo podríamos movernos entre regiones, países y divisiones.

» [Game Boy] Buena plantilla la que tenía el Barcelona de aquella temporada, incluido Luis Figo.

Para presentar las credenciales del proyecto, el equipo concertó dos reuniones más; en dichos encuentros con Dinamic Multimedia, la idea fue presentar varios aspectos del futuro juego, comenzando por lo más básico. Para todo ello dispusieron de un tiempo muy, muy escaso. Nos lo cuentan los hermanos Del Campo: "La demo la hicimos en diez días y un mes; nos acordamos porque diez días fue el tiempo que tuvimos para prepararnos la primera reunión, donde llevamos el documento del proyecto y una demo solo con los menús; después, tuvimos un mes más para incorporar el motor del simulador del partido y la física del balón, de cara a la segunda reunión".

Antes de desvelar qué ocurrió en aquellas reuniones, detengámonos un momento en el aspecto que ofrecía aquella demo. A día de hoy han sobrevivido algunos materiales de todo aquello -capturas de pantalla, un vídeo, documento de diseño- que nos permite hacernos a la idea del excelente aspecto que tenía el proyecto. Basta echar un vistazo a las capturas que acompañan al presente artículo para comprobar las semejanzas con un auténtico referente de la época, *Sensible Soccer*. "Queda claro que nos gustaba el *Sensible*, pero también pensábamos que para una consola con las limitaciones de la Game Boy, la mejor forma de resolver el simulador era con un juego de ese tipo. Otra cosa que teníamos clara era que los jugadores mantuviesen su aspecto físico particular -tono de piel, pelo- y por eso usábamos dos sprites distintos combinados: la equipación y las zonas de piel y pelo, para cambiarlos con la paleta en cada caso."



Durante la primera reunión se trató un tema importante: la inteligencia artificial de los jugadores que la CPU manejaba en el campo. "Les dimos a elegir a Dinamic si querían que fuera propia nuestra o que nos basáramos en la que ellos usaban en la versión PC. En aquella reunión decidimos que la IA sería lo último que incorporaríamos al juego".



» [Game Boy] Si vas a hacer una demo, qué mejor que escoger a los dos grandes para jugártela.



» [Game Boy] El motor del simulador se implementó en un solo mes.

Al fin, llegó el gran momento. El equipo saltó al terreno de juego poniendo en liza su mejor once. En el campo contrario, por parte de Dinamic Multimedia, estuvieron Alberto Hernández y Marcos Jourón en la parte técnica y Mamen Perera en marketing.

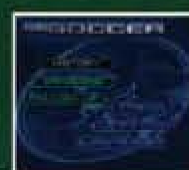
Pero el encuentro no se desarrolló como se esperaba. Nos lo cuentan los hermanos Del Campo: "en la primera reunión habíamos quedado en que Dinamic iniciaría las gestiones con Nintendo mientras nosotros seguíamos avanzando en el desarrollo. En la segunda llegó el jarro de agua fría. Nos contaron que no veían claros los números después de hablar con Nintendo. La tirada mínima eran 10.000 cartuchos y Nintendo se llevaba el 50% del beneficio, por lo que vieron muy arriesgada la operación teniendo en cuenta que, a pesar de que podían esperar buenas ventas en España y tal vez Italia, Francia y otros países europeos, el resto del mundo era una incógnita".

GB Soccer for Gameboy Color

The title that PlayVision presents will try to have all the keys to be considered the best and most complete football game for this console. Though is primary focused in playability and adictivity of the simulator the game will be much more than this, as it would include a data base with the teams of the main European leagues, any type of official competition could be played and it can be accomplished a complete follow up of them, also it would include a manager simulator and the posibility of connecting 2 consoles through a link cable.

Following the demo contents are explained and also the main options the game will have.

In the main menu, we will find the following screen



We could choose amongst the followin menu options.

History:

A small data base about the different winners of the competitions that could be played int Competition option.

Data Base:

Here the user could navigate through the different teams included in the game. He could so know the characteriscs its players possess.

» Captura del documento HTML de especificaciones del simulador realizado por Alejandro y Marco Antonio.

OTRAS LIGAS



» [Game Boy] La física del balón estaba muy conseguida. Aquí un centro medido de Jari Litmanen.



» [Game Boy] Poder hacer de mánager en cualquier sitio pudo haber sido un pelotazo.



» [GBA] Un nuevo intento, esta vez para GB Advance, con una pinta totalmente espectacular.



» [Móvil] *LFP 2009* fue un gran juego con el que nuestros protagonistas se marcaron un partidazo.

Después de aquello se produjo una segunda intentona. Fue en 2001, el año en el que Dinamic Multimedia cerraría sus puertas de forma definitiva. En esta ocasión, las tornas cambiaron y fue la propia empresa madrileña la que contactó con el equipo desarrollador. "Ese año estábamos trabajando a jornada completa en Level51.com, un portal de videojuegos multijugador; entonces, Dinamic nos escribió para concertar una nueva reunión. La novedad era que querían probar en Game Boy Advance. Nosotros pensábamos que tal vez habían resuelto el problema de los números con Nintendo, pero nada de eso. Sus oficinas estaban vacías y al final no entendimos el sentido de esa reunión, ya que no concretamos nada y solo quedamos en seguir en contacto. Poco después cerraron". Fue en ese momento cuando el sueño del *PC Fútbol* portátil llegó a su fin.

Sin embargo, los hermanos Del Campo no cejaron en su empeño de darle salida a todo el trabajo que ya llevaban adelantado. Le dieron un buen lavado de cara al proyecto, cambiaron el nombre a GB Soccer y comenzaron a moverlo por otras compañías. Aun así, no hubo suerte. "Estuvimos en conversaciones con la empresa Spark, pero tampoco llegó a buen puerto. Excepto juegos web, era muy difícil publicar algo aquellos años para pequeños equipos independientes" aseguran.

Fue cuando se produjo la explosión del videojuego para móviles cuando el proyecto, o al menos parte de él, logró debutar en los terrenos de juego digitales. "En 2004 empezamos a trabajar con Genera Mobile y Nebula en el manager oficial de la LFP para móviles: *LFP Manager.* De allí salió una larga serie de juegos de fútbol que incluyeron un manager, un juego de penaltis y un arcade: *LFP Fútbol 2009*".

Aquel *LFP Fútbol 2009* fue el heredero espiritual del proyecto *PC Fútbol* portátil; de hecho, sus desarrolladores aseguran que la física del balón que implementaron en dicho título móvil era muy parecida a la que llevaba aquella demo que años atrás circulara por el césped de las oficinas de Dinamic Multimedia.

***Retro Gamer España quiere agradecer la inestimable colaboración de Alejandro y Marco Antonio Del Campo.**

EL FUERA DE JUEGO DE GAELCO

La saga revivió con *PC Fútbol 2005*, producido por Gaelco Multimedia, un título que en su concepción inicial se desmarcaba por completo de la filosofía *PC Fútbol*, y que, finalmente, después de que se comprara dicha marca, salió con ese nombre. Un desarrollo lleno de obstáculos y problemas derivó en un producto que salió al mercado inacabado y con errores.

Existe una anécdota al respecto, relacionada con los hermanos Del Campo: "En 2005 hubo conversaciones entre Gaelco y Genera para que nuestro *LFP Manager* fuera la versión de *PC Fútbol 2005* en móviles. Y de nuevo estuvimos en contacto con Marcos Jourón, pero no recordamos por qué razón tampoco prosperó". El tercer intento también salió rana.

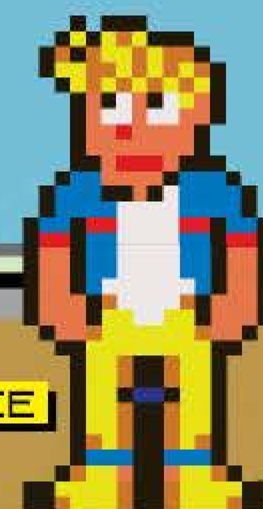


» [Móvil] Este juego fue lanzado bajo el sello de la compañía sevillana Genera Games con licencia LFP.

» [Game Boy] La calificación para los jugadores del Real Madrid en *PC Fútbol* portátil. Destacaba un tal Raúl.

ALTAVOZ

LA GUÍA DEFINITIVA



Mikie

Animados por el éxito de Track & Field, al año siguiente Konami probó suerte con un tipo de juego arcade totalmente diferente. Inspirados por la nostalgia americana de los años cincuenta y películas como Grease, conformaron la historia del enamorado Mikie y sus intenciones de enviar un mensaje de todo corazón a su novia.

TEXTO DE GRAEME MASON



No hay duda de que el cine y los videojuegos compartieron público objetivo durante mucho tiempo. En los años ochenta, con la popularidad de películas como *Rebeldes, Aquel excitante curso*, *Fama* y *El club de los cinco*, el flujo de usuarios simultaneados entre ambos ocios tan populares se incrementó aún más. Sumemos los éxitos a finales de los setenta *Grease* y *Desmadre a la americana*, y nadie se sorprenderá de que en algún momento, alguien intentara realizar un videojuego basado en el concepto de estudiante de secundaria descarado, desafiante con sus profesores y en general, comportándose rematadamente mal… y todo, por amor. La compañía que lo llevó a término fue Konami y, el juego (al menos, para el público occidental) fue *Mikie*. Una historia divertida en definitiva, la que aquí vamos a contar.

Primero, la trama del juego en sí. Si evitamos el argumento lúdico acostumbrado de la invasión alienígena, *Mikie* es una sencilla historia de amor, por alguna razón mezclada con absurda y extrema violencia. Mikie ha decidido llevar un mensaje a su novia, quien lo espera pacientemente junto a las puertas del colegio. Para conseguirlo, nuestro avatar en el juego recoge los corazones repartidos a lo largo de las instalaciones escolares; algunos están escondidos bajo las sillas de sus compañeros y Mikie puede recogerlos echando a los pobres infelices de sus asientos. El profesor lo perseguirá por toda el aula: después de todo, Mikie debería estar estudiando. Si lo alcanza perderá una vida aunque por fortuna, según la versión del juego (más adelante trataremos ese tema) es posible incapacitar temporalmente al profe mediante gritos o cabezazos.

Una vez haya recogido los corazones de la clase, Mikie avanzará por los pasillos del colegio, igualmente peligrosos para cualquier muchacho desobediente que deambule por donde no debe. Perseguido no solo por el profe sino también por el conserje, Mikie seguirá recogiendo corazones ahora abriendo taquillas a mamporros. Después vendrá el restaurante y sus tres cocineros, molestos con el coleccionista de corazones que ha interrumpido sus frustrados esfuerzos culinarios. Tras otra rápida escaramuza por los pasillos de la escuela llegaremos a la última sala, la clase de baile donde un puñado de jovencitas siguen los enérgicos mandatos de su instructor. Llegados a este punto solo hay que tener cuidado con el profesor, pero, diablos; el tío es insistente. Y chocar con las chavalas danzarinas mandará a Mikie al suelo, dejándolo indefenso ante su perseguidor.

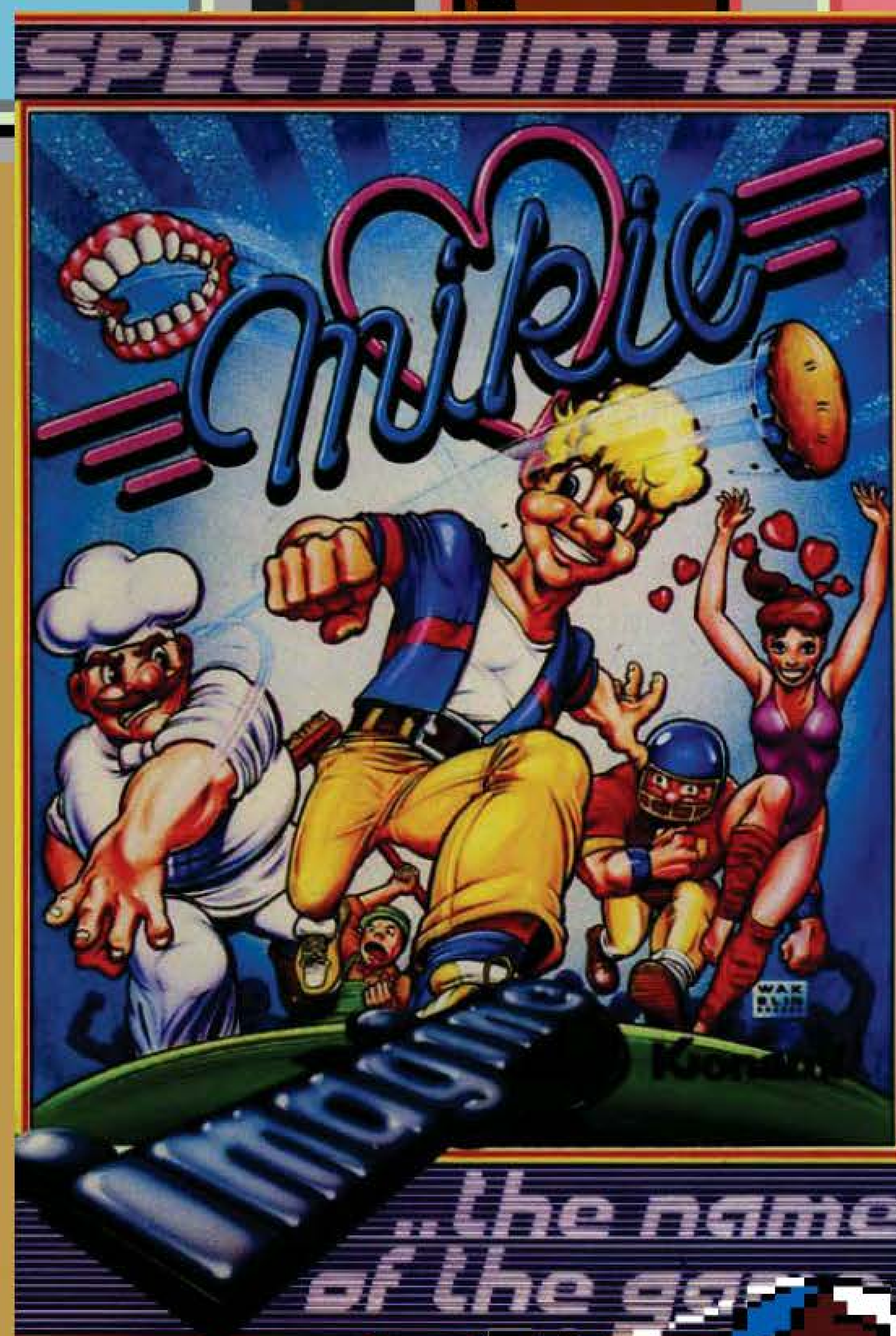
Cuando se hayan recogido los corazones en estas ubicaciones, Mikie saltará al jardín de la ▶



» [Arcade] El chef inmóvil arrojará comida a Mikie mientras montamos follón en el restaurante.



» [Arcade] El vestuario tiene tres corazones más para pillar. Mikie acaba de dar un cabezazo al cocinero, y otro a su profesor.





CONVERSIONES *Estudiantiles*

¿QUÉ CONVERSIONES MERECE LA PENA JUGAR FUERA DE LA ESCUELA?

BBC MICRO

Peter Johnson consiguió una versión técnicamente excelente de *Mikie en* BBC Micro y Electron que, ay, hereda el pesado control del original. Sin embargo atesora una rendición deliciosamente pegajosa de «A Hard Day's Night» y es, sin duda, una de las mejores conversiones de arcade a BBC Micro.





COMMODORE 64

Conserva parte del especialito control del original, pero el brillante empleo del color y la zigzagueante música de Martin Galway aseguran que este juego de Tony Pomfret y Steve Wahid para Commodore 64 sea un acierto. Mención especial para el profesor lanzando su dentadura por toda el aula.

AMSTRAD CPC

A diferencia de la arrastrada melodía que resuena en la versión BBC Micro, los usuarios de Amstrad pudieron escuchar una alegre, incluso acelerada, interpretación de la famosa canción de los Beatles. El juego presenta buen aspecto, pero se hace demasiado frustrante y termina por decepcionar.





ZX SPECTRUM

El añorado Jonathan Smith realizó labores de programación para el *Mikie* de Spectrum, y esperablemente produjo una gran conversión del arcade. Con *Mikie: High School Graffiti* como base, presenta un control fluido y manejable, dando como resultado un título divertido que brilla con una zumbona y excelente melodía.

SG-1000

Viene a ser una excursión a la oficina con forma de conversión del juego japonés *Shinnyushain Toru-Kun*. Se hace necesario acostumbrarse a un control rígido y preciso, pero hecho esto es un juego divertido y colorista injustificadamente violento, por aquello de liarte a cabezazos con tu jefe.



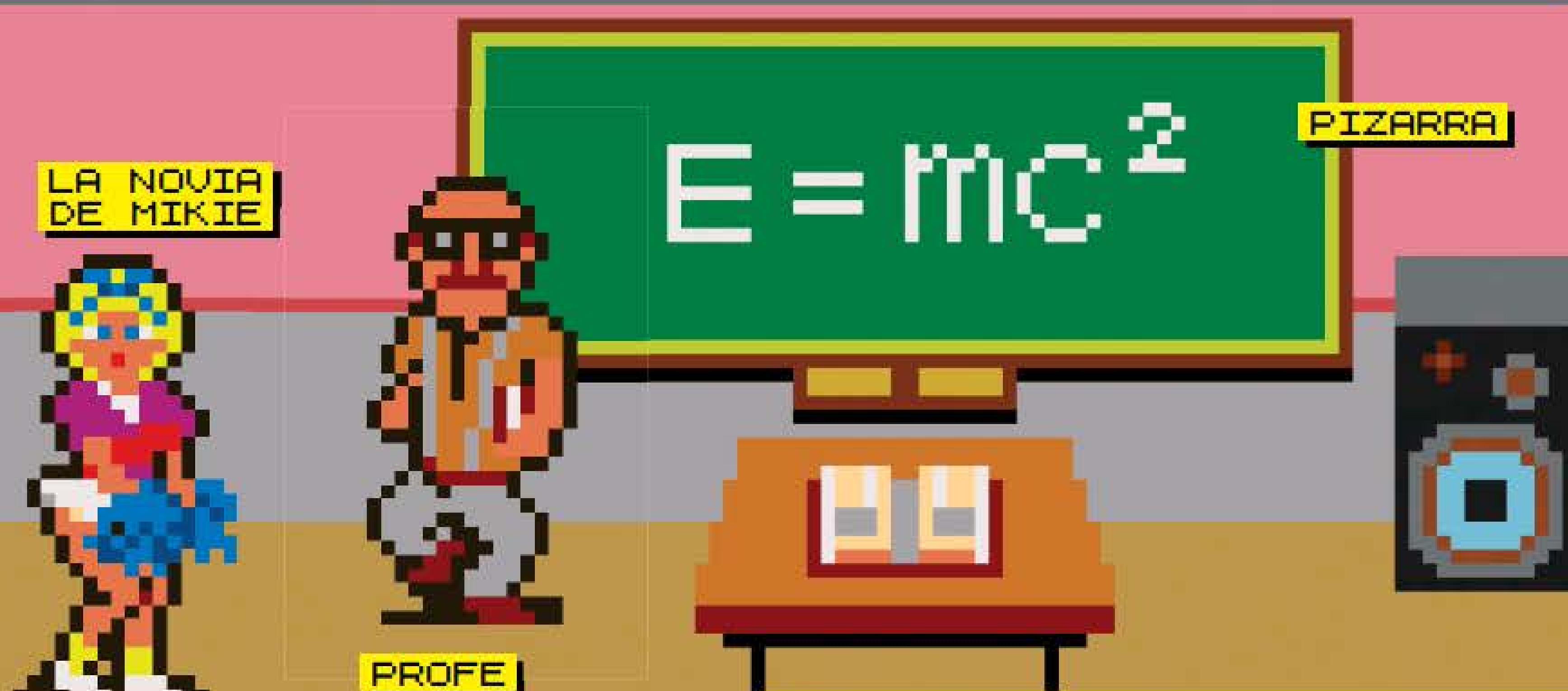


» [Arcade] En el estudio de baile, Mikie evita a las bailarinas y al profesor mientras recoge corazones.

escuela. Allí, arriba, le espera su novia; pero entre Mikie y su amor hay tres típicos estudiantes deportistas, tan cachas como estúpidos, dispuestos a placar a Mikie. Deslízate entre ellos, llega a la puerta del edificio... y Mikie entregará por fin su amorosa misiva a su chica quien, tras plantarle un besazo en la mejilla, cogerá carretera y manta sin preocuparse demasiado por su educación estudiantil. Ferris Bueller estaría orgulloso.

Puedes conseguir puntos de distintas maneras. Fundamentalmente, Mikie debe recolectar corazones; cada corazón pequeño aporta 200 puntos, mientras que el especial que brilla otorgará 1000 deliciosos puntos. Además, por agredir a empleados del centro y colegas estudiantes se añadirán más puntos a tu marcador; tirar a uno de estos últimos de su silla te dará de 400 a 800, según la fila en la que estén sentados. Por aturdir al profe, al conserje o a algún cocinero conseguirás 400 si el derribo es horizontal, y el doble de esa puntuación si lo es en dirección vertical. Es más: conseguirás puntos por salir de una sala, recoger objetos concretos como la fiambrera o la hamburguesa, o pillando los corazones en el orden que parpadean. También hay algún bonus oculto: abre una puerta cualquiera del pasillo. En el peor de los casos una bota o guante de boxeo te golpeará en la cara. Pero si es tu día de suerte, sorprenderás a una muchacha ligera de ropa y conseguirás 5.000 puntos por tu fortuna.

En 1984, la era dorada de los salones recreativos estaba próxima a terminar, especialmente en los Estados Unidos donde la crisis de la industria del videojuego en 1983 se dejó notar más fuerte que en otros territorios. Con licencia de Centuri Inc. para los recreativos de Norteamérica, *Mikie* fue un último y desesperado intento de salvar la empresa; arrastrando costosos fracasos en Laserdisc como *Badlands*, Centuri necesitaba un éxito urgentemente y depositó sus esperanzas en este raruno dramón estudiantil de su socio recurrente Konami. Es cierto que tuvo un moderado éxito por su temática novedosa, pero *Mikie* no logró convertirse en el exitazo que Centuri ne-





» [Arcade] Mikie consigue, finalmente, transmitir su mensaje de amor... y es correspondido: parten en coche hacia el infinito.



» [Arcade] *Mikie* no desfallece. Solo un escollo más: atravesar el jardín evitando estos imbéciles deportistas.





» [Arcade] Vamos hasta la planta baja. ¡no olvides coger esa fiambrera, Mikie!

Yo, yo mismo y MIKIE

LAS TRES VERSIONES DIFERENTES DEL ARCADE MULTIPLICADO DE KONAMI



MIKIE

El juego original, para usuarios occidentales. Con cabezazos y E=mc2.



MIKIE: HIGH SCHOOL GRAFFITI

El juego occidental, sin cabezazos, y El Fracaso Enseña el Éxito.



SHINNYUSHAIN TORU-KUN

La versión que jugaron los japoneses, en una oficina en lugar de una escuela.





» [Arcade] Llegó la recompensa: beso en la mejilla.



» [Arcade] ¡Mejor vuelve a tu asiento, Mikie!

cesitaba, muy probablemente porque enseguida se hizo famoso... por tratarse de un juego difícil. El cabezazo tiene una ejecución lenta y engorrosa, y el profesor se lanza a por Mikie tan pronto este se levanta de su asiento. Por ello, el juego pronto se vuelve frustrante; y peor aún es la mecánica de 'golpear' echando a los estudiantes de las sillas. Acometer esta acción no es sencillo de realizar en un primer momento, y tampoco hay mucho tiempo de practicar dada la persecución implacable a la que Mikie es sometido por su profe.

Y los problemas del juego no terminan en sus poco accesibles mecánicas: en Estados Unidos, la polémica sobre la violencia escolar argumental que mostraba lo hizo impopular entre los empresarios que explotaban los salones recreativos. Aparte de la afición de Mikie por lanzar balones de basket y comida, su cabezazo ya fue excesivo para muchos. El resultado fue *Mikie: High School Graffiti*, donde el ataque principal del adolescente rubiales pasó a ser un brutal berrido, ajuste que hacía el juego menos violento pero aún más complicado de jugar. Mientras tanto, en Japón, Konami ya estaba encontrando oposición del público hacia *Mikie* y su contexto escolar.

Los primeros años ochenta fueron una época tumultuosa para las escuelas japonesas. Las bandas de moteros, conocidas como bosozoku, dominaban la cultura juvenil y la violencia escolar era tema candente. Y un videojuego procedente de los salones recreativos, luciendo constantes actos de rebeldía, por no mencionar su imprudente violencia, estaba destinado a hacerse famoso por las razones equivocadas. A posteriori, los encorbatados preocupados de Konami ordenaron un cambio de escenario y *Mikie*

CÓMO EVITAR *Detenciones*

MIKIE ES UN JUEGO DIFÍCIL, SÍ... PERO NO TEMAS A ESE PROFE IMPLACABLE, RETRO GAMER ESTÁ AQUÍ PARA AYUDARTE.



HAZLO CON CABEZA

Si bien el cabezazo es un movimiento violento, aunque es muy útil para aplacar temporalmente a los perseguidores de Mikie, también es un arma de doble filo: cada vez que pegas un cate a un enemigo, este se vuelve progresivamente más rápido y agresivo. Es decir: solo úsalo cuando sea absolutamente necesario.



TODO POR LA TAQUILLA

La segunda sala por la que pasa Mikie alberga taquillas de estudiantes, más las del cocinero y el conserje. Si te quedas tiempo junto a la puerta el profesor se unirá a la fiesta; hay contenedores de balones que se pueden arrojar, pero igual que el cabezazo, acelera y cabrea a nuestros perseguidores.



MESÓN FOLLÓN

No te entretengas en la cafetería ya que igual que en el vestuario, el profesor irrumpirá a la caza de Mikie. Uno de los tres cocineros permanecerá parado arrojando comida. En lugar de balones, podremos tirar piezas de carne, y ojo: hay un corazón dentro de un frasco de cristal que deberemos romper para cogerlo.



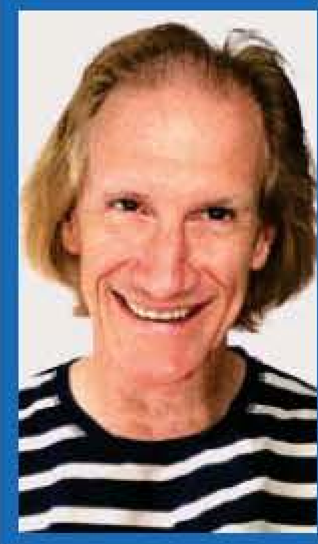
QUE TE PILLO EN EL PASILLO

El conserje de la escuela campa a sus anchas por los pasillos y aunque no persigue específicamente a Mikie, tiene la mala costumbre de arrojarle su cubo de fregar. El profesor pronto volverá a por ti, así que no pierdas demasiado tiempo abriendo puertas o cogiendo los puntos extra.

AL HABLA CON EL *Desarrollador*

RETRO GAMER CHARLA CON PETER JOHNSON SOBRE SU TRABAJO EN LA ADAPTACIÓN DE MIKIE A BBC MICRO/ELECTRON

¿Cómo acabaste trabajando en *Mikie*?
Imagine en aquel momento se estaba utilizando como un sello para conversiones de recreativas de Ocean, y para mí, *Mikie* fue simplemente detrás de *Yie Ar Kung Fu*, una conversión de Konami para BBC Micro y Electron. Cuando terminaba una adaptación para Ocean, me mostraban los juegos que tenían en desarrollo, la mayoría en su sala de juegos situada en el sótano. Y yo elegía uno que sintiera se adaptaría a mi plataforma.



¿Estabas familiarizado con el juego en arcade?
Nunca vi *Mikie* en ningún salón recreativo, a pesar de que yo solía visitarlos en Whitley Bay con frecuencia, para ver qué novedades había.

¿Programaste desde cero o adaptaste otra versión?
Todo fue escrito desde cero para esta versión, código y gráficos, estudiando la máquina recreativa. Tenía una de las maletas especiales de Ocean que contenía un joystick, botones y un conector jamma con la placa del arcade conectada. Así, lo conecté en un monitor RGB de mi Amstrad CPC 6128. También tenía una cinta VHS donde se había grabado cómo alguien de Ocean se terminaba el juego, de ese modo pude observar los diseños de niveles, aprender cómo cambiaba la dificultad, etc.

¿Tenías en aquel momento mucha experiencia programando para BBC/Electron?
Sí, al menos tres años de desarrollo comercial, un trabajo en jornada completa desde mi casa de Newcastle. Estuve cuatro años como programador trabajando para Atari ST, Amiga, Sega Mega Drive y Atari Jaguar, antes de que me ofrecieran dirigir el estudio de Newcastle para Rage Games.

¿Qué piensas del juego original? ¡Te parecería algo muy diferente, después de tantos juegos de disparos!
Si lo pienso, creo que la mayoría de mis juegos no han sido muy 'pegatiros'. Siempre me atrae lo diferente e interesante.

¿Cómo bregó con los recursos comparativamente limitados del BBC Micro?
Para mostrar una resolución decente teniendo tan poca memoria, utilicé una pantalla de cuatro colores con interrupciones verticales de color, permitiendo diferentes ajustes de cuatro colores para emplearlos en distintas zonas de la pantalla y crear la ilusión de que había más color (solo hay ocho colores posibles en el BBC Micro).

***Mikie* es recordado por ser una excelente conversión para BBC. ¿Qué opinión tienes acerca de cómo lo conseguiste?**
Gracias, estoy muy feliz por ello. El juego emplea una vista semi-descendente poco común, y sus pantallas están llenas de obstáculos como escritorios o taquillas. Desarrollé un método inusual para trabajar con los sprites, con el que podría utilizar la instrucción EOR para los sprites de personaje según estos se generan, enmascarando la parte posterior de los objetos en pantalla sin que haga falta ningún código inteligente o sobrecargar la regeneración del primer plano. Estuve bastante orgulloso de esa solución en aquel momento, pero es el único juego que la necesitó.

Nuestro agradecimiento a Peter por su tiempo.



DANZAD, DANZAD, MALDITAS

Este cariñoso homenaje a *Fama* es otro nivel complicado de *Mikie*. Si bien solo hay un enemigo que te persigue —¡el profe otra vez!— si tocas las bailarinas quedarás aturdido por unos segundos. Elige tu camino con cuidado, recoge los corazones, ¡y disfruta con el temazo «Twist And Shout!»!



METIDOS EN UN JARDÍN

Ya estamos fuera de la escuela... y Mikie tiene a su amada a la vista. Pero en su camino encontrará a los típicos deportistas imbéciles de las películas de institutos, cada uno moviéndose a una velocidad. todos ellos más rápidamente que cualquier enemigo normal. Avanza, recoge los corazones y, ¡muas!

se convirtió en *Shinnyushain Toru-Kun*, con la acción teniendo lugar en una típica oficina urbanita. Ahora, en lugar de moler a cabezazos a tu profesor, el protagonista ataca a su jefe y golpea a sus compañeros en sus puestos de trabajo. Cambios cosméticos que poco alteran mecánicas y problemas sociales, con leves modificaciones reales más allá de la edad de los personajes. Algo que permanece constante es la música; con todo, hay dudas de que «A Hard Day´s Night» y «Twist And Shout» de Los Beatles se licenciaran oficialmente, al menos fuera de Japón. Fuera así o no, los riffs guitarreros pegadizos son una clara optimización auditiva que mejoró ostensiblemente las gamberradas de Mikie en la escuela secundaria o el apocalipsis laboral de *Shinnyushain Toru-Kun*.

Con este último convertido a la SG-1000 de Sega por la propia Konami, Ocean publicó en Reino Unido las versiones domésticas y las lanzó solo en Europa bajo el sello Imagine. Presentadas con una maravillosa portada cortesía del habitual artista de Ocean Bob Wakelin, las versiones BBC Micro, Commodore 64 y ZX Spectrum fueron bien recibidas, con la adaptación para Amstrad CPC algo más lentorra. Mientras que en Japón y Estados Unidos, *Mikie* sigue siendo una curiosidad en el mejor de los casos, Reino Unido supo valorar la calidad de las versiones domésticas protagonizadas por el entrañable gamberrete que reparte cabezazos por amor.

CONSERJE



CORAZÓN

COCINERO



BAILARINA



Recreativas que nunca se adaptaron a sistemas domésticos

CARNE DE SALÓN

HEAVY SMASH

DESARROLLADOR: **DATA EAST** AÑO: **1993** GÉNERO: **DEPORTIVO**

■ Somos muy de adorar los buenos juegos de deportes futuristas: danos una armadura ridícula, un libro de normas con pocas páginas y violencia a cascoporro, y seguramente nos enganchemos durante horas. Data East desarrolló y consiguió exactamente eso con un título que a muchos jugadores recordará a la serie *Speedball*. Al igual que este clasicazo de los ordenadores domésticos, *Heavy Smash* tiene equipos de jugadores con el objetivo de llevar la pelota en las manos, pasarla y colocarla en la portería contraria para anotar. Hay menos participantes en pantalla, el campo de juego parece más pequeño y la perspectiva es diferente… pero la acción resulta familiar. Como debería ser obvio, ganará quien tenga más puntos al acabar el tiempo, pero este acabará antes de lo debido si uno de los equipos obtiene seis puntos de ventaja sobre el otro.

Heavy Smash difiere de *Speedball*, ante todo, en que los desarrolladores decidieron implementar la complejidad de manera diferente. Los lanzamientos en *Heavy Smash* son simples; como en *Speedball*, hay unos límites que la pelota no puede traspasar. Pero no disponemos de características locas como teletransportadores o parachoques de puntuación. Puedes centrar el balón estando frente a la portería tirándolo a la esquina, pero eso es todo. Lo que sí tenemos es un mayor nivel de control: un botón de salto dedicado te permite ejecutar tiros y pases aéreos en cualquier momento, así como patadas en picado. Además, la barra de energía se carga constantemente, lo que permite a los jugadores realizar supertiros cuando tienen la posesión, y disparar proyectiles si no es el caso. Como era de esperar, los distintos equipos internacionales presentan variadas estadísticas que algo marcan la diferencia en la práctica. (Pista: prueba el veloz equipo australiano). Todos tienen sus propios trucos, varía su atuendo y el aspecto de su estadio local.

Sinceramente, es una pena que *Heavy Smash* no gozara de una adaptación doméstica. Y no entendemos por qué no la tuvo; el juego entra dentro de las posibilidades de ejecución técnica de las consolas contemporáneas de 16 bits, y este estilo de furia deportiva habría sido bienvenido. Tú no te lo pierdas.



■ Una vez hayas tenido la posesión por un tiempo, podrás cargar un superdisparo. Mételo desde corta distancia y derribarás al portero hacia la portería.

■ Como puede verse, recuperaremos carga inmediatamente después de realizar un superdisparo; recuperar el indicador es un proceso rápido.



■ Aquí no hay faltas que valgan: puedes entrar desde atrás con un placaje, y no solo será legal, sino también increíblemente efectivo.

■ El control cambia automáticamente entre jugadores, pero el portero es automático. Solo le controlarás si consigues la posesión del balón.

ALTERNATIVA CONVERTIDA

WINDJAMMERS

1994

■ También desarrollado por Data East, *Windjammers* es otro título seudodeportivo conocido por sus impactantes imágenes y acción hiperveloz, esta vez centrada en juego a una sola pantalla. Los sibaritas comprarán las versiones Neo Geo AES o CD, pero Vita, PS4 y Switch cuentan con multijugador online.



ROAD BURNERS

DESARROLLADOR: **ATARI GAMES** AÑO: **1999** GÉNERO: **CONDUCCIÓN**

■ **Con el éxito de *San Francisco Rush* revitalizando la marca Atari Games en los salones recreativos, tenía sentido expandir la fórmula a otras tematizaciones de la conducción.** Así nació *Road Burners*, un juego muy parecido a su predecesor pero cambiando coches por motos y apoyándose en un cabinet dedicado de moto inclinable con el que puedes hacer caballitos dando un par de giros rápidos al acelerador. Poca diferencia con *SFR* más allá de esto último...

Esto, evidentemente, no es malo de por sí, ya que la fórmula funciona: altas velocidades y colisiones a mansalva siempre son garantía de emociones instantáneas. Y llamó la atención en la época por lo visual, además; los niveles más fáciles no están tan inspirados, pero hay atajos que te conducen a territorios realmente salvajes como atravesar un aeropuerto de Las Vegas. Y vaya, todo siempre ejecutado a una alta tasa de fotogramas por segundo, lo cual es de agradecer.

Hubo otros juegos de la compañía que tuvieron conversiones domésticas cuando salió este; cabe pensar, pues, que *Road Burners* no generó demasiada pasta en los recreativos.



» [Arcade] Acércate a tus rivales y les darás de patadas y puñetazos de forma automática.

ALTERNATIVA CONVERTIDA

SAN FRANCISCO RUSH

1996

■ Los usuarios de PlayStation y N64 tuvieron su conversión del *San Francisco Rush* original, siendo la última versión mencionada mejor que la primera. La actualización posterior, *San Francisco Rush: The Rock*, fue lanzado para PC, PS2, Xbox y GameCube como parte de *Midway Arcade Treasures 3*.



BLAZER

DESARROLLADOR: **NAMCO** AÑO: **1987**
GÉNERO: **PEGATIROS ISOMÉTRICO**

■ ***Blazer* es un pequeño e ingenioso título de disparos con temática visual militar que parece haberse olvidado en gran medida hoy día.** El juego en un cortísimo momento inicial se percibe lento y pesado, pero según batallas por tierra y aire, comienza a multiplicar sus posibilidades, como ese punto en el que consigues un disparo dividido en cuatro que te hará la vida más fácil.

Según apuntábamos, cuando tomes el control del helicóptero aliado comenzará la auténtica diversión: serás libre de destruir enemigos en el aire, y también podrás bombardear tanques en tierra. En un punto al final del nivel aterrizarás y volverás al tanque, pero esta duplicidad vehicular se repetirá a lo largo de la partida añadiendo variedad y convirtiendo así la experiencia en algo memorable.



» [Arcade] Incluso en la estrechez de un laberinto, disparar en cuatro direcciones resulta muy útil.

A pesar de ser un titulazo tremendamente divertido, no solo quedó confinado en los salones arcade; además, no salió de Japón. Una auténtica e incomprensible lástima, ya que *Blazer* es un pegatiros contundente, con carácter, que debió haber disfrutado un destino más abierto y conocido.

ALTERNATIVA CONVERTIDA

ACTION FIGHTER

1986

■ Este juego de Sega suele compararse más con *Spy Hunter* que con *Blazer*, debido a su coche transformable. Sin embargo, las secciones de tierra y aire recuerdan al título de Namco. Hubo conversiones para Master System, ZX Spectrum, C64, Amstrad CPC, Amiga, Atari ST y PC.



AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

LOGGER

DESARROLLADOR: **CENTURY** AÑO: **1982** GÉNERO: **PLATAFORMAS**

■ **Dicen que la imitación es la forma más sincera de adulación, y algo de cierto hay en eso.** Sin embargo, si la imitación es tan mala que la sola idea de resultar pasable se convierte en una burla, es probable que a la persona o cosa imitada no le haga ninguna gracia. O sea, *Logger*.

Al grano: es una copia de *Donkey Kong*, seguramente uno de los plagios más descarados en toda la historia de los salones arcade. Intentar quedarte con parte del éxito conseguido por Nintendo es una cosa, pero fusilar sin vergüenza el diseño de escenario, otra. Peor todavía, se queda por debajo de *Donkey Kong* por su control regulero y gráficos pochos, con lo que *Logger* no solo es moralmente discutible sino que además es un producto deficiente. Solo le medio redime, por decir algo, el empleo del tema «Lumberjack Song» de los Monty Python como elección ambiental musical.

Irónicamente, *Logger* nunca fue convertido a formato doméstico, pero un clon no autorizado llamado *Log Run* llegó a VIC-20. No podríamos imaginar mejor destino para este ejemplo claro de flagrante robo de ideas.



» [Arcade] Pocos plagios arcade tan descarados como *Logger* fusilando a *Donkey Kong*.

CÓMO SE HIZO

THE SIMPSONS HIT & RUN





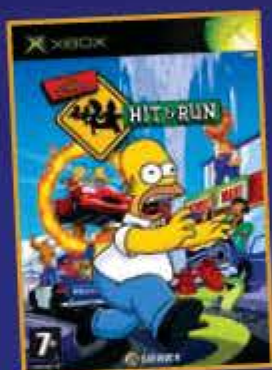
» [GameCube] Los coches también sirven para alcanzar ciertos coleccionables.



» [GameCube] Entre los homenajes de las cartas encontraremos a Mr. Croquet, el clon japonés de Homer.

EL JUEGO DE MUNDO ABIERTO DE RADICAL ENTERTAINMENT PRESENTÓ A TODA UNA GENERACIÓN DE ADMIRADORES DE LOS SIMPSON, UN MUNDO DIVERTIDO Y CERCANO LLENO DE PERSONAJES Y VEHÍCULOS CHALADOS. CASI VEINTE AÑOS DESDE SU LANZAMIENTO, HABLAMOS DEL JUEGO CON SUS CREADORES

TEXTO DE NIALL O'DONOGHUE



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** VIVENDI UNIVERSAL GAMES

» **DESARROLLADOR:** RADICAL ENTERTAINMENT

» **LANZAMIENTO:** 2003

» **PLATAFORMA:** GAMECUBE, VARIOS

» **GÉNERO:** ACCIÓN EN MUNDO ABIERTO

Para cualquiera que haya crecido cautivado por las primeras temporadas de la serie *Los Simpson*, el juego *Hit & Run* es un imán que atrae nostalgia televisiva a raudales. Conduciendo por su brillante mundo de colores pastel, encontrarás chiste tras chiste en remembranza directa a la época más clásica de una obra imperecedera: encontrar el refugio antiaéreo de los Flanders, probar fortuna en el Test del Amor, o simplemente pillar el vehículo más tarado que puedas encontrar y hacer el mal con él por localizaciones míticas. Con su estructura de mundo abierto, claramente inspirado en su (entonces) contemporáneo *Grand Theft Auto III*, los desarrolladores Radical Entertainment se inspiraron en su predecesor *The Simpsons: Road Rage* (a su vez, inspirado en *Crazy Taxi*) para lograr una experiencia lúdica demencialmente divertida.

El diseñador Christopher Mitchell, ahora director de la escuela de tecnologías creativas en la Vancouver Film School, consiguió un puesto en Radical tras pasar de la enseñanza a la creación de videojuegos, trabajando primero en el juego de acción *James Cameron's Dark Angel*. "Aún estaba aprendiendo sobre mi trabajo entonces, y no tenía muy claro lo que hacía", reconoce con una sonrisa. "*Dark Angel* sufrió a través de mí. Y luego, afortunadamente, le gusté a Radical lo suficiente como para asignarme *Los Simpson*". Él atribuye el éxito de *Road Rage* al restablecimiento de la confianza por parte de la editora Fox Interactive en lo que resultó ser "una licencia desafiante", terriblemente representada como videojuego por *The Simpsons: Wrestling*.

"Hasta ese momento, el problema con los videojuegos de *Los Simpson* estaba en pensar que la marca triunfará sí o sí", expresa Michael Pole, ex vicepresidente ejecutivo en desarrollo de producto para Fox Interactive, a la revista *Input* en noviembre: de 2021: "aquello comenzó a cambiar cuando internet se convirtió en una parte importante de nuestras vidas. Y si un juego apesta, no tendrás que esperar un mes para saber que es así en una revista. Te enterarás en cuestión de días.



MÁS DEL CREADOR

CRASH TAG TEAM RACING (IMAGEN)
SISTEMA: GAMECUBE, PLAYSTATION 2, PSP, XBOX
AÑO: 2005

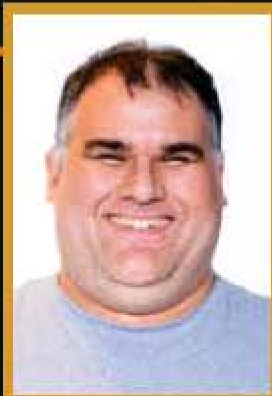
SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
SISTEMA: PLAYSTATION 2, WII, WINDOWS, XBOX
AÑO: 2006

PROTOTYPE
SISTEMA: PLAYSTATION 3, WINDOWS, XBOX 360
AÑO: 2009






» Steve Bocska, de Pug Interactive.


» Nigel Brooke, de Steamclock Software.


» Christopher Mitchell, director de la escuela de tecnologías creativas en la Vancouver Film School.

"AÚN ESTABA APRENDIENDO SOBRE MI TRABAJO ENTONCES, Y NO TENÍA MUY CLARO LO QUE HACÍA"
CHRISTOPHER MITCHELL

Progresivamente, la industria comenzó a interiorizar esto". Al principio, los editores querían "únicamente otro juego de conducción" de Radical, según Matt Selman, uno de los showrunner de la serie televisiva *Los Simpson*, y que escribió historia y diálogos para *Hit & Run*. "Pensamos que todo el mundo estaba jugando a *Grand Theft Auto*. La gente necesitaba salir de los coches", dijo Selman en una entrevista con IGN. "Hubo una gran batalla creativa, si debía ser un juego de 'conducir haciendo misiones' o un juego de 'salir del coche y hacer misiones'".

Para cuando Christopher se sumó a la preproducción de *Hit & Run*, el núcleo del proyecto ya estaba establecido: un juego de mundo abierto que mezclaba conducción con mecánicas 'fuera del coche'. "*GTA* como estructura no tuvo mucho que ver en nuestras decisiones de diseño. Pero sí es verdad que sin *GTA III*, no habría habido *The Simpsons: Hit & Run*", asegura Christopher. Más que imitar a *Liberty City*, *Hit & Run* debía cumplir con la fantasía de un Springfield explorable en su totalidad. Steve Bocska, productor asociado del juego y presidente de Pug Interactive, nos explica que "eso no fue así en *Road Rage*. Es un juego de carreras con objetivos insertados y, sí, pasabas por cosas en un entorno que podría parecer 'Springfield'. Pero en realidad, no podías pararte y explorar".

Al principio del desarrollo, Radical se centró en recrear lugares como Evergreen Terrace, el barrio donde viven los Simpson. En el juego final, la zona es un bucle compacto interconectado con varios atajos y giros falsos. Sin embargo, las primeras versiones cerraron ese bucle para diferenciarlo de otros en el juego, y los testers expresaron que el entorno se sentía demasiado pequeño. "El mundo era del mismo tamaño, pero el hecho de que no pudieran recorrerlo en bucle, les hizo darse cuenta de lo pequeño que era ese mundo en realidad", explica Christopher. "De esa manera, aprendimos varias divertidas lecciones de diseño, sobre cómo debía ser el fluir de un buen juego de mundo abierto". El equipo cambió su mentalidad, de simplemente replicar áreas, a un enfoque que priorizaría pistas a esencialmente, circuitos de carreras rodeando los niveles. Christopher acredita al diseñador Sheik Sahib por diseñar inicialmente las carreteras, que luego se llenaron de contenido y arte de las misiones, y después estas se potenciaron a medida que los niveles se iban sucediendo con cada vez más calidad. "Aquello llevó su tiempo, de aprender a funcionar como equipo. Y también, que si vas a hacer un juego de conducción en mundo abierto, primero haz el circuito por el que correrán los vehículos", reflexiona Christopher.

La historia transmite la sensación tarada de los especiales de Halloween *La Casa-árbol del Terror* en la serie televisiva, con avispas robóticas, vehículos negros acechantes y una extraña encarnación de Buzz Cola que allana argumentalmente el terreno para una historia que abarca varias zonas de Springfield, con la familia Simpson y Apu como personajes jugables. Christopher explica que la génesis estructural narrativa y de misiones estuvieron presentes desde la mismísima preproducción. Pero todo ello cambió drásticamente una vez arrancó el desarrollo. "La historia es- ▶

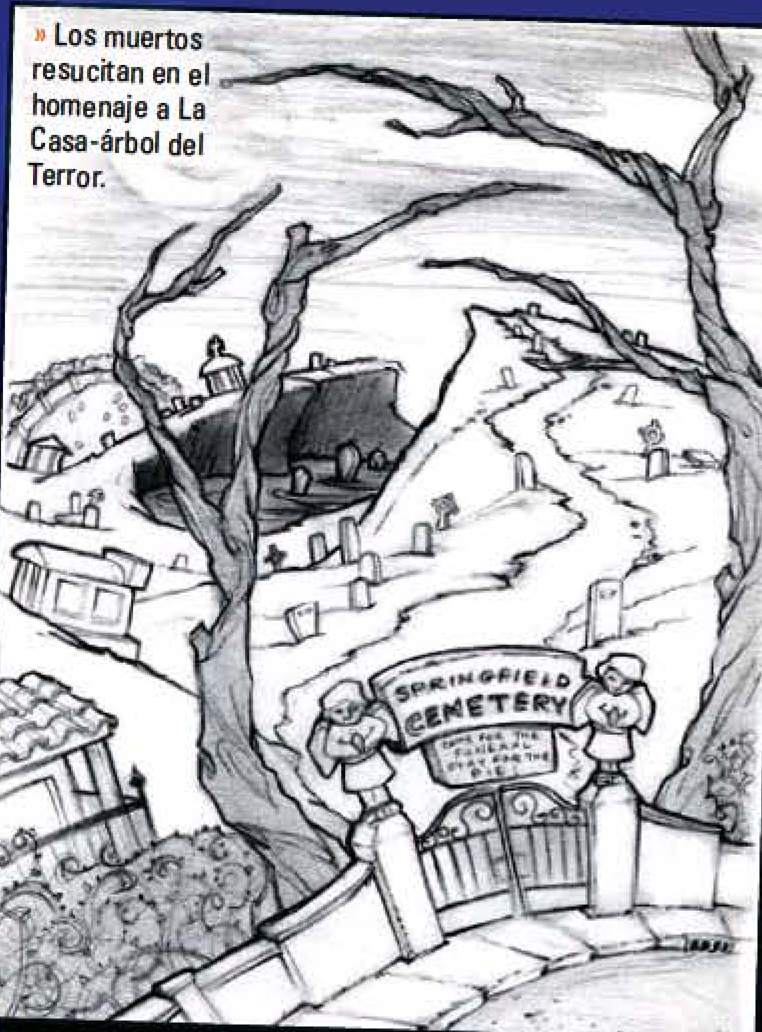


» [GameCube] Puedes comprar coches de personajes no jugables como el de El Viejo Gil, el desafortunado vendedor que está cerca de la planta nuclear.

¡OUH!

EXAMINANDO LA REMASTERIZACIÓN EN UNREAL CANCELADA

No existiendo manera de disfrutar *Hit & Run* en plataformas modernas, el desarrollador Reuben 'Reubs' Ward decidió recrear el primer nivel en motor gráfico Unreal Engine en solo una semana, documentando el proceso en su canal de YouTube. Reuben usó un editor 3D hecho por fans para importar el mapa a Unreal, antes de emplear una mezcla de escalado de texturas por Inteligencia Artificial y animaciones en Photoshop para incrementar drásticamente la fidelidad gráfica del juego. El Sistema de Locomoción Avanzado de Unreal se usó para hacer correr a Homer, y sincronizar rudimentariamente sus labios además de una cámara en primera persona. Una plataforma de Buggy proveniente de una práctica de Unreal sirvió como base para recrear el icónico Sedán rosa familiar, con controles de conducción inspirados en los últimos títulos de la serie *Grand Theft Auto*, complementado con un tosco sistema de conducción para PNJ por IA. El resultado de todo ello fue una recreación sorprendentemente creíble del primer nivel del juego con efectos de sonido, música y Huevos de Pascua. La demo se puso a disposición de los suscriptores de la página de Patreon de Reuben, pero se eliminó a posteriori; Reuben explicó a Eurogamer que obró así como medida preventiva concerniente a los derechos de autor, no como respuesta a una auténtica petición de eliminación. Y aunque uno de los showrunner de *Los Simpson*, Matt Selman, mostró su apoyo a una remasterización, admitió que "sería corporativamente complicado intentar que se convierta en realidad". Los fans tendrán que esperar para volver a visitar la versión de Springfield creada por Radical, pero nunca digas nunca jamás: se acerca el vigésimo aniversario del juego, en noviembre de 2023.



» Los muertos resucitan en el homenaje a La Casa-árbol del Terror.

CARNICERÍA AUTOMOVILÍSTICA

LOS MEJORES COCHES DE EL VIEJO GIL

SEDÁN FAMILIAR



Imposible equivocarse si eliges los clásicos. Directamente extraído de la cabecera del programa, la nostalgia vuela (o, rueda) al subirse a este coche y conducir por Evergreen Terrace. Lo que le falta en velocidad, lo tiene en manejabilidad. Perfecto para un nivel de tutorial.

CAMIÓN DE BOMBEROS



Ya sabes el refrán: burro grande, ande o no ande. Aún con su lentísima aceleración, puede alcanzar niveles letales de velocidad, convirtiéndose en una temible bola de demolición rodante. Para carreras no es la opción más apropiada... pero sí una muy divertida.

CORREDOR DE HONOR



Sacado del episodio *Sábados de Trueno* de la tercera temporada, este coche pertenecía en origen a Martin Prince Jr, antes de que un desafortunado accidente de carreras lo pusiera en manos de Bart. Se maneja suave como la mantequilla, es un placer conducirlo por el centro de Springfield y permite realizar impresionantes saltos acrobáticos.

FURGONETA



No te dejes engañar por las cajas que traquetean en la parte trasera, o las plumas misteriosas que salen del maletero: la furgoneta de Cletus se emplea en múltiples misiones, dejándote abrazar tu querida escopeta de campesino sureño. Se hace extraño conducirlo, ya que mentalmente te transportará a aquellos viajes chiflados de *The Simpsons: Road Rage*.

MR. QUITANIEVES



Este camión proviene del legendario episodio de la cuarta temporada *Mr. Quitanieves*. en el que Homer pone un negocio de quitar la nieve de la entrada a casa a la gente. "¿No están hartos de dejarse los riñones quitando la nieve con pala, y que de vez en cuando les de un ataquito que otro al corazón?". Inolvidable.

REY DE LOS QUITANIEVES



La otra mitad de la ecuación automovilística en la retirada de nieve en Springfield. El camión de Barney es resistente y aparta que da gusto a los otros vehículos de su camino. Incluye su propia sintonía, una melodía de tono country cortesía de Linda Ronstadt. Ideal para misiones de destrucción.

CAMIÓN DE DUFF



Habría sido un error terrible no incluir alguna mención a la bebida amada de Homer. Este camión rojo brillante te permitirá ondear la bandera de la cerveza favorita de Springfield allí donde vayas. Además, podrás imaginar que eres Duffman a ritmo del temazo «Oh Yeah» de Yello.

COCHE COHETE



Este aerodinámico y no coleccionable vehículo ha sido construido con un solo propósito: la velocidad. Solo con rozar una farola estarás perdido, pero si llegas a un tramo tranquilo de la carretera y te dejas llevar, harás el viaje de tu vida. Durante cinco segundos.

tuvo fuertemente influenciada por las misiones que estábamos haciendo, a veces descubríamos que algo era divertido, así que la historia cambiaba para acomodarse a estas decisiones", explica.

Estas en ocasiones tomaban la forma de una broma inventada por uno de los desarrolladores de Radical, la cual se tomaba completamente en serio y se añadía al juego. Al final se trataba de conjugar todo en sintonía, mesurando carreras y actividades opcionales. Por ejemplo, Christopher vio la ocasión perfecta para implementar un chiste. Ralph Wiggum haciendo una cuenta atrás, y siempre equivocándose con las cifras. Sin embargo, para que el gag funcionara adecuadamente, los números que mostraba la pantalla se cambiaban para mostrar la disociación entre mente y realidad de Ralph. "Afortunadamente, el programador de la interfaz y el artista, el encargado de plasmar visualmente la interfaz, compraron la idea", recuerda Christopher. "Entramaron aquel pequeño sistema donde yo podría simplemente escribir diferentes elementos de la interfaz de usuario que reflejaran lo que Ralph decía. Este tipo de cosas, donde alguien tiene una idea divertida y el resto del equipo la apoya, era bastante habitual. Creo que eso es parte de por qué el juego terminó siendo tan descacharrante como fue, por la manera en como conseguimos entre todos introducir pequeños fragmentos de humor".

Las misiones en *Hit & Run* frecuentemente eran consonancias orquestadas entre órdenes de búsqueda, carreras y persecuciones contrarreloj, a menudo siendo perseguidos por algún personaje de poca monta en la serie. Los diseñadores trabajaban junto a los programadores para idear una estructura de misión, utilizando bibliotecas de animación y sonido que insuflara vida a todo. Algo como acompañar a Cletus recolectando pobres bichos atropellados, antes de hacer entrega en Krusty Burger mientras escapamos de un Apu enfurecido que grita "nadie puede vender carne podrida en esta ciudad excepto yo". Los diseñadores hacían rodar las ideas entre ellos, recibiendo valioso feedback e intentando que nadie se encariñara de ninguna idea en concreto. "Muchísimas noches, pedíamos comida porque nos quedábamos hasta tarde, y algunos de nosotros veíamos *Padre de Familia*



La casa de Los Simpson está deliciosamente plagada de Huevos de Pascua.



» [GameCube] Una de las acciones más divertidas del juego es robar su coche a otros conductores.



» [GameCube] Saltar sobre el cementerio de neumáticos ardiendo no siempre termina bien.

» [GameCube] La policía te perseguirá una vez hayas llenado el medidor del minimapa con actos de destrucción absurda.



o *Mr. Show* —y algún episodio de *Los Simpson*, también— lo cual era un ejercicio de vinculación curioso. Esa forma en que simplemente, veíamos cosas divertidas, devorábamos la cena, y vuelta al trabajo de nuevo", recuerda Christopher. "Se trababa de un equipo joven en su mayoría, por lo que era posible echar un cúmulo loco de horas trabajando. Lo cual no recomiendo. Pero en ese momento tenía sentido. Hicimos un juego divertido, porque éramos un equipo divertido".

Cuando Chris llegó al proyecto, hizo suyas las tareas de escritura para varias misiones, aunque insiste en que muchas de sus ideas fueron inspiradas por otros desarrolladores. "Muchas de las bromas ideadas por otras personas acabaron en el guion", recalca. "Quizá, decían algo que me despertaba una idea divertida más tarde. Escribí bastante, sí, pero los otros diseñadores influyeron bastante en lo que escribía". Luego, estos guiones se mandaban a los escritores de la serie para su revisión y correcciones: una experiencia particularmente emocionante para Christopher, el megafan de *Los Simpson*. Recordando el diálogo entre Homer y el Sr. Burns, reescrito para parodiar *Cuento de Navidad*, asegura que "fue tan bueno. Y ese tipo de cosas pasaron con tanta frecuencia. Ese tener el diálogo de la misión y su estructura ya matizado y planificado, y que tras su paso por Fox-landia, volviera todavía más divertido", rememora Christopher. "Estoy absolutamente feliz de que muchos de mis chistes se mantuvieran, pero los guionistas de *Los Simpson* añadieron mucho oro sólido a aquellos escritos".

"SÍ ES VERDAD QUE SIN GTA III, NO HABRÍA HABIDO THE SIMPSONS: HIT & RUN"
CHRISTOPHER MITCHELL

El arte y el sonido atravesaron un proceso de aprobación similar, mediante discusiones entre Fox y Radical aumentando hacia el final del desarrollo. "Hubo muchos dimes y diretes. Y debes tener mente abierta, y respetarlo", recuerda Steve, apostillando con su opinión. "En ocasiones había que morderse la lengua y endurecer la piel. Y te hacía sentir mejor el darte cuenta de que otras personas construyeron sus carreras escribiendo buenos diálogos para series animadas, o siendo grandes artistas 2D. Saben qué aspecto tienen que tener los personajes, se dan cuenta cuando algo no tiene buena pinta, incluso si nunca lo han visto recreado en 3D".

Hit & Run fue desarrollador utilizando el motor creado por Radical, escrito por miembros de su equipo de tecnología compartida. "*Road Rage* fue uno de nuestros primeros juegos en aquella etapa vital de las consolas, así que todavía estábamos resolviendo un montón de cosas: fue, definitivamente, uno de aquellos 'construyamos el avión mientras lo hacemos ▶

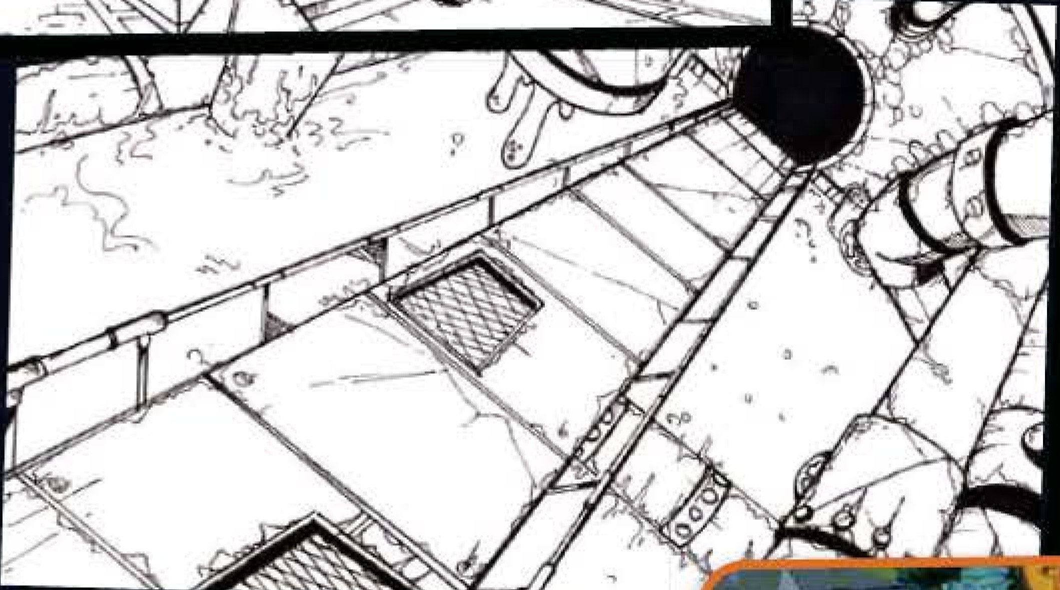


» [GameCube] Puedes seguir conduciendo tu coche una vez este haya explotado, pero no es el medio de transporte más rápido.



» [GameCube] Hay varios carteles chalados por el juego, con un estilo visual muy cercano al de los dibujos animados.





» Desde el primer nivel se accede al túnel de los Canteros del episodio *Homer el Grande*.



» [GameCube] No hay por qué conducir limpiamente: el juego te anima todo el rato a que eches a tus rivales fuera de la carretera.

» [GameCube] No se puede pelear contra los PNJ del juego, aunque eso no significa que no puedas organizar un buen follón.





» [GameCube] Las abejas robóticas y sus rayos eléctricos, uno de los pocos enemigos del juego.

» [GameCube] Las secciones de plataformeo en ocasiones pasan por escenarios icónicos.



MÁRGICA GIRA HISTÓRICA

EXPLORANDO LAS VISTAS Y SONIDOS DE SPRINGFIELD



TABERNA DE MOE

Este tugurio ha cumplido su función alcohólica durante toda la historia de la serie, con breves intentonas por parte de su dirigente de abrir negocios legales (El Restaurante de Tío Moe, como en el episodio *Bart vende su alma*) o ilegales, no hay más que ver las cajas de Panda Chow como evidencia del contrabando de animales de Moe Szyslak.



LA CASA DE LOS SIMPSON

No puedes explorar la casa de los Simpson en su totalidad, pero lo que puede verse está recreado con mucho cariño: Maggie columpiándose dentro, o interactuar fuera con la máscara Tiki del restaurante hawaiano que Homer cogió de la basura. "Sal de mis sueños y entra en mi coche", ¿recordáis?.



ESCUELA PRIMARIA DE SPRINGFIELD

No hay mucho que explorar aquí, pero es emocionante visitar la escuela que tiene un papel tan relevante en la serie. Y no te pierdas los divertidísimos detalles como el jardinero Willie golpeándose en la cara tras pisar un rastrillo, al más puro estilo actor secundario Bob.



LA CENTRAL NUCLEAR

La sola visión de la central nuclear evoca un buen montón de fantásticos recuerdos, como la rivalidad con Frank Grimes en aquel episodio de la octava temporada *El enemigo de Homer*. Lugar de trabajo entrañable, y sitio perfecto donde echarse una siestecita, siempre que antes desconectes el circuito de cámaras de seguridad.

volar', ríe recordando Nigel Brooke, fundador de Steamclock Software y programador principal de *Hit & Run*. "Cuando terminamos el ciclo de *Road Rage* y otros juegos de aquel entonces, echamos la vista atrás y nos dijimos: 'vale, ahora entendemos cómo funciona esto. Abordemos las cosas correctamente'". Mientras que el mapa de *Road Rage* era lo suficientemente pequeño como para ser renderizado en su totalidad, la mayor escala de *Hit & Run* requería que Springfield fuera segmentado en celdas definidas manualmente, cargándolas y descargándolas en memoria según se requiriera. Nigel se sumó al equipo de *Hit & Run* en su año final de desarrollo, principalmente centrado en pulir los sistemas del juego y reduciendo los accesos y empleo de memoria. Sin embargo, un problemón le quitaba el sueño: la IA. Por entonces, los PNJ se liaban discurriendo por áreas estrechas del mundo, limitando el modo en como los diseñadores podrían ajustar su velocidad y atrofiando el desafío de las carreras en zonas concretas, como el paseo marítimo. "La IA se atascaba por completo en ese punto, chocando contra las paredes y ralentizando todo", recuerda Nigel. Para solucionarlo, Nigel implementó un método que permitía a los conductores PNJ analizar la carretera navegando correctamente por curvas cerradas, detectar cambios en la geometría de los niveles y utilizar el freno de mano para deslizarse por ellos. "Aquello, en esencia, nos llevó al punto en que la IA, por fin, podía maniobrar por áreas estrechas", concluye Nigel.

Steve se añadió en una etapa tardía del desarrollo, también, intentando desde el principio asegurar un aterrizaje exitoso del tremebundo pajarraco. "Quedaba muchísimo por pulir, había que tomar decisiones. Pero mayormente, debíamos asegurar que la experiencia llegara al nivel necesario de calidad". Esto requería reflexionar acerca de cómo realizar correctamente el testeo, y ahí los encargados de probar el juego se comprometieron en completarlo las veces que hiciera falta... motivados por las cantidades ingentes de pizza prometida y aportada por Radical. "Conseguimos datos y opiniones muy precisas, conmovedoramente útiles", dice. "Fuimos capaces de ajustar todo muy rápido". Donde esto se hace particularmente notorio es en los propios vehículos, cada uno de ellos se siente único y agradable de conducir. "Fue un trabajo arduo, absolutamente minucioso, con el que había que manejar variables tipo 'esto afecta a esto, pero además afecta a esto', explica Christopher. "Lo cual se llevó su tiempo. No había manera de conseguir un buen resultado si no hubiéramos echado muchas horas".

> "LA IA SE ATASCABA POR COMPLETO EN ESE PUNTO, CHOCANDO CONTRA LAS PAREDES Y RALENTIZANDO TODO"
> **NIGEL BROOKE**

Lo que sorprende, casi 20 años después, es la pasión por la serie que rezuma *Hit & Run*. Cada espacio interior de las casas presenta chistes que referencian momentos concretos de episodios específicos. Diseñadores como Christopher trabajaron estrechamente con el equipo artístico para crear muchos de esos momentos, como mostrar diferentes títulos en la marquesina del teatro cada vez que el jugador pase por delante. "Se invirtió mucho esfuerzo en aquellos detalles, todo con aquella divertida capa de producción: '¿qué podemos hacer, para lo que realmente tengamos tiempo?'", dice Christopher, señalando que gags como Frostillicus —la figura congelada de Jasper, expuesta en el Badulaque— podría haberse recreado con materiales existentes. Momentos como este también servían como tiritas para ocultar las heridas limitativas del juego: los usuarios siempre intentarían abrir puertas. Y tener un personaje berreando una frase por un intercomunicador ayuda a explicar lógicamente tales barreras. "La gente siempre está intentando encontrar los límites del mundo. No queremos que se golpeen con un muro estático", añade Christopher. "Intentamos que su cabeza perdone las deficiencias del mundo". Es algo que descubrí como diseñador: la gente quiere perdonarte, siempre y cuando les des una excusa". *Hit & Run* fue recibido positivamente tras su lanzamiento en 2003, y se convirtió en un éxito comercial, llegando a vender tres millones de copias. Aún con lo logrado, todos los entrevistados pueden contar historias acerca de cómo conocieron a colegas más jóvenes, enormemente entusiasmados con su participación en el juego y expresando el impacto que este tuvo en su infancia. De manera unánime, recuerdan la experiencia con tremendo cariño. "El equipo estaba tan cohesionado que, indudablemente, aún estoy en ese equipo", afirma Christopher con rotundidad, haciendo notar las conexiones que todavía mantiene con otros desarrolladores de Vivendi. "Es una locura". Y Steve siente lo mismo. "Jamás hubo un mapa de Springfield en ninguna parte", dice. "incluso teniendo cada distinta zona de ese mapa, y haciendo que todo se sintiera como distintos vecindarios o áreas, todo tuvo sentido cuando lo conectamos mediante carreteras, construyendo así un mundo auténtico, supongo". Y qué mundo este. Si en algún momento sientes nostalgia por los días de gloria de *Los Simpson*, de manera interactiva o como sea, no puedes hacer nada mejor que cargar *Hit & Run* y disfrutar horas conduciendo por Evergreen Terrace, gozando con el resplandor del cálido sol de la tarde. ★



» [GameCube] La Taberna de Moe ofrece varios entretenimientos a sus clientes menores de edad, como tragaperras o un Test del Amor.



LA MANSIÓN BURNS

Tampoco puedes explorar el interior de la Mansión Burns. pero si investigas de manera minuciosa podrás acceder a su zona exterior... donde encontrarás un tablero de ajedrez gigante sorprendentemente detallado para no haber sido más que un chiste de 15 segundos en la serie.



EL BADULAQUE

La tienda viene repletita de chistes visuales, con personajes como Krusty el Payaso haciendo aparición en fugaces cameos. La comida que ofrece es mejorable, pero no hay mejor manera de probar el estilo de vida Springfield que bebiendo un Fresisuis o zampándote un perrito caliente de tofu.



LA ESTATUA DE JEBEDIAH SPRINGFIELD

Vale la pena hacer una parada en la estatua del fundador de la ciudad Jebediah Springfield, orgullosamente exhibido en la plaza. La familia Simpson se ha visto implicada en muchas historias con él relacionadas: Lisa desenterró su pasado como pirata asesino, y Bart se atrevió a cortarle la cabeza.



CENTRO DE LA CIUDAD

Darse una vuelta por el centro de Springfield es un placer para los fans, ya que supone cruzarse con el Profesor Frink, el Dr. Nick Riviera o Chester 'Serpiente' Turley... aunque lo suyo sería que, al menos, escalaras hasta la cima de la estatua de Lard Lad o tomes el Monorail. Para empezar.

Cómo se hizo

DARK



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** CYBERDREAMS
» **DESARROLLADOR:** CYBERDREAMS
» **LANZAMIENTO:** 1992
» **PLATAFORMA:** PC, VARIOS
» **GÉNERO:** AVENTURA GRÁFICA


NUEVO GRUPO (17/06/2022) https://rebrand.ly/byneon
rebrand.ly/byneon

El terror psicológico en versión Cyberdreams, poco popular por su apariencia oscura, enorme dificultad, y la colaboración del célebre artista HR Giger. Michael Cranford y Joby Otero revelan cómo los puzles en tiempo real y una novela de Stephen King dieron forma a un juego único.

Texto de Robert Zak





» [PC] La obra Li II, pintada por Giger en 1974, se usó para representar al misterioso Keeper Of The Scrolls en el juego.

Dark Seed es un juego que adquirió mala fama debido a su elevada dificultad, y se hizo célebre por su colaboración autorizada con el artista HR Giger. Al mismo tiempo que tropieza con las trampas de su diseño (las de las aventuras gráficas de los noventa, ni más, ni menos), resulta memorable por su trama siniestra, su enrarecida atmósfera y esa introducción que muestra al protagonista con la frente abierta esperando recibir la implantación de un embrión alienígena.

Fundada en 1990, la desarrolladora Cyberdreams se hizo un nombre por llevarse consigo a talentos de relumbrón, debiendo bregar después con la dificultad de cohesionar tanto genio y talento, al obligatoriamente mesurado conjunto de la producción. Sus juegos resultaban en parte defectuosos por uno u otro motivo, pero jamás toda esta tensión artística se hizo tan palpable como en su primer juego, *Dark Seed*.

El diseñador Michael Cranford, creador de los dos primeros títulos de *Bard's Tale*, fue una figura respetada en la incipiente industria de los juegos de PC a principios de los noventa, pero en aquel momento estaba centrando sus esfuerzos en su doctorado de ética social. Fue contratado como di-

SEED



» [PC] El Mundo Luminoso presenta un aspecto fantástico, gracias a la paleta de 16 colores gustosamente difuminados.

señador para *Dark Seed* antes de que el proyecto tuviera algún tipo de estructura: "solo sabía que giraría en torno a la obra de Giger, y que lo protagonizaría ese tipo, Mike Dawson (el codiseñador del juego, que más tarde reemplazaría a Cranford). "Fue realmente extraño".La realidad tras el papel de Mike como el desconcertado héroe infectado por alienígenas, residía en ese extraño término medio entre una broma y una decisión financiera. Mike usó su nombre como marcador de posición en un documento conceptual y terminó por quedarse en el mismo al ser este digitalizado y por consiguiente emplearse en el juego mismo. Esto le ahorró un buen dinero al estudio, ya que así no tuvo que contratar un actor.

Michael trabajó remotamente en *Dark Seed*. Esto era compatible con sus circunstancias de aquel momento, pero también le supuso un desafío. "Fue demasiado, estar sentado en mi cocina con papel pautado, escribiendo páginas de contenido y haciendo bocetos", recuerda. "Siempre trabajé con un grupo de tíos alrededor, y yo solo tenía que decir: 'oye, ven y mira esto. ¿Qué te parece?' Fue una experiencia curiosa".

En la mesa de su cocina, Michael planificó toda la estructura del juego, que estaría dividida en dos mundos reflejados: un Mundo Luminoso, ambientado en la tranquila ciudad de Woodland Hills, y un Mundo Oscuro, que albergaría el arte de Giger: un frío reino interior donde la carne no existe si no es fusionada a metal, torres espinales cerniéndose sobre parajes estériles pesadillescos y presencias alienígenas sin respeto por la humanidad, campando a sus anchas por la tierra.

Michael no era un gran fanático del terror, tan solo había visto *Alien* de Ridley Scott forzado por sus amigos. Sin embargo, supo cómo incomodar a los jugadores. "Poco antes de comenzar a trabajar en *Dark Seed*, leí *Tommyknockers* de Stephen King. Verás las similitudes entre esta novela y el juego", revela Michael. La obra de King trata sobre una nave alienígena enterrada en el bosque cerca de un pequeño pueblo, que comienza a controlar telepáticamente la población local. En *Dark Seed*, los 'Ancients' (Ancestros) alienígenas toman el control de la policía de la ciudad para evitar que Mike destruya su fuente de energía. Tanto el libro como el juego terminan cuando la nave hostil es obligada a regresar al espacio.

Michael también llegó a *Dark Seed* con una fascinación: la de los puzles en tiempo real. Inspirado por la aventura ochentera *Deadline* de Infocom, que te marcaba un límite de tiempo para resol-



AVENTURAS TRÁGICAS

CONSEJOS ÚTILES PARA EMPEZAR

Dark Seed **es un juego siniestro e implacable, incluso para los estándares de la época. Ciertos eventos de progreso de la historia, no se activarán si no haces cosas concretas (aunque aparentemente no estén relacionadas) y podrían impedir que acabes el juego sin permitirte saber qué ha pasado. Os dejamos algunos consejos, para superar situaciones que te llevarán a un callejón sin salida si no sabes qué estás haciendo.**

ARMA LETAL

■ Hagas lo que hagas, no saques el arma de la comisaría antes de que te arresten. Y si lo haces, bajo tu propio riesgo; nosotros ya lo hemos advertido.



HACIENDO AMIGOS

■ La tienda vende: sardinas, salsa de soja y whisky escocés. Piensa con cuál de estas cosas harás amigos más fácilmente en un pueblo de hombres solitarios.



MIRA A FONDO

■ Los objetos interactivos en ocasiones no se encuentran fácilmente, especialmente uno importante que debes conseguir al principio de la biblioteca.



NADA POR AQUÍ

■ Una de las cosas más interesantes que puedas hacer en el juego es esconder objetos en un mundo y recogerlos en el otro. Pista: usa esto en la celda.




» Michael Cranford es diseñador y programador de videojuegos, y arquitecto de software,


» Tras *Dark Seed*, Joby Otero ayudó a dirigir Neversoft y Shiny Entertainment.





» [PC] Algunas imágenes de *Dark Seed* son muy perturbadoras, más con la insistencia de HR Giger con la alta resolución.



"Solo sabía que giraría en torno a la obra de Giger, y que lo protagonizaría ese tipo, Mike Dawson"

Michael Cranford

MÁS DEL CREADOR

CYBERRACE
SISTEMA: PC
AÑO: 1993

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: PC, MAC
AÑO: 1995

DARK SEED II
SISTEMA: PC, VARIOS
AÑO: 1995

▶ ver un asesinato, incorporó distintos acertijos de carácter temporal en su RPG de 1990 *Centauri Alliance*. Con *Dark Seed* dio un gran paso más allá: convirtió el juego completo en un monumental rompecabezas en tiempo real.

"Pensé que sería un gran vehículo para el terror, como si estuvieras viendo una película terrorífica", nos cuenta. "No puedes pausar la película si eres un personaje, ¿verdad? Quería ofrecer esa sensación de estrés en inmersión, de 'tengo que sobrevivir hasta el amanecer'". La idea fue aceptada, y el programador Lennard Feddersen actualizó en un santiamén el motor del juego para añadirle un temporizador persistente.

Para el artista Joby Otero, unirse a Cyberdreams en 1991 marcó su gran oportunidad en la industria de los videojuegos. "Un niño empollón con extraña vestimenta y sombrero de proxeneta peludo" es como se describe a sí mismo en aquella época. Su estilo artístico oscilaba entre lo biomecánico y lo psicodélico. "En mi primer día, traje una bolsa de arte loco definible como Hieronymus Bosch mezclado con Dalí, mezclado con MC Escher," nos cuenta. "Era un gran fan de Giger, y al principio no sabía que estaban trabajando en algo que le involucraba". El sentido de la moda idiosincrásico de Joby encajaba como un guante con el entorno laboral de Cyberdreams. El director de arte Bernd Brummbaer (que trabajaba en una oficina diminuta, a la que Joby llamaba cariñosamente 'El Armario Brumm') fue una de las primeras personas que conoció. "Emergió de su sombría oficina vestido con un traje blanco de lino informal, coronado con un sombrero blanco de ala ancha, y un marcado acento alemán. "Parecía algo salido de una peli de Indiana Jones. Aunque nos llevamos bien desde el primer momento".

El equipo interno de Cyberdreams era pequeño, y la oficina donde trabajaban era tranquila e inusualmente oscura. "Más tarde supe que esto era así porque a los artistas les gusta trabajar en la penumbra, para que los píxeles salten de la pantalla", nos cuenta Joby. "Lo cual en realidad significa, que tiendes a hacer obras de arte demasiado oscuras, lo cual sería particularmente problemático en un juego como *Dark Seed*, que ya parte de una ambientación muy siniestra. Tuvimos que modificar el arte más tarde por tal motivo". Joby comenzó a trabajar en *Dark Seed* cuando este llevaba al menos seis meses en desarrollo, e inmediatamente afrontó un desafío único: en aquellos tiempos, la mayoría de los juegos VGA utilizaban 256 colores y una resolución de 320x200 píxeles. A pesar de esto, Giger, como su única intervención importante en el desarrollo el juego, exigió que su arte se renderizara a 640x350. *Dark Seed* se convirtió en uno de los primeros títulos en emplear una resolución tan alta, pero la presión técnica de esto implicó que la paleta cromática debía quedarse en 16 colores.



» [PC] Encontrarás todo tipo de personajes oscuros, siniestros y retorcidos en *Dark Seed*.

Esto cobra perfecto sentido para el Mundo Oscuro, que para resultar lo más fidedigno posible a las obras de Giger, se planificó en modo monocromático. Pero para el Mundo Luminoso, el equipo utilizó técnicas de difuminado y tramado gráfico, que bañaron las escenas en textura y profundidad: "el 'dithering' era muy común en la época de los 8 bits. Básicamente, se trata de cada píxel adyacente use un color diferente de su paleta", explica Joby. "Hacíamos patrones casi punteados, que permitían hacer incluso degradados si estos necesitaban abarcar gran parte de la pantalla, creando una impresión de tener mucho más que 16 colores".

Crear las escenas del Mundo Oscuro basadas en el arte de Giger fue una experiencia muy gratificante para Joby, sin que su trabajo resultara irrespetuoso para con la obra de su admirado artista suizo. "Buscábamos pinturas de Giger que fueran visualmente compatibles para el tipo de composición que precisábamos para una pantalla determinada. Luego, cogíamos porciones de esas pinturas escaneadas, y las aplicábamos diferentes tratamientos y Deluxe Paint para erigir una composición", explica Joby. "Raramente usábamos escaneos tal cual. Más bien cogíamos esas sombras orgánicas, rellenábamos con ellas el escaneo y construíamos algún tipo de objeto, copiando y pegando ese objeto para crear nuestra habitaciones".

El resultado fue una fascinante fusión del arte de Giger con el de los artistas del juego. Muchas escenas del Mundo Oscuro se hicieron desde cero, siguiendo en gran medida su estilo pero sin emplear directamente sus trabajos. Otras escenas, como la cueva del Mundo Oscuro y la pesadilla que tiene Mike al tercer día cuando su cabeza se transforma en una calavera, tiran del trabajo de Giger de una forma más directa. Sin embargo, tu aliado principal en el juego, The Keeper Of The Scrolls (El Guardián de los Pergaminos), es una versión prácticamente inalterada de la pintura Li II de Giger de 1974, que representa al ex amante del artista como un serpentino demonio biomecánico.

Podría ser normal que un artista se preocupe de que su trabajo sea modificado e integrado en un vi-



» [PC] Este fondo fusiona secciones de la pintura *Hommage à Böcklin* de Giger, en una escena creada por los artistas del juego.

deojuego, pero Joby dice que Giger rara vez intervino y estaba encantado con el resultado. Si bien Joby nunca pudo conocer a Giger en persona, comparte una anécdota que revela algo del hombre tras el arte transmutado en pesadilla. "Para el cumpleaños de alguien, Giger envió por fax una tarjeta dibujada por él mismo, cubierta de ilustraciones con conejitos y tarta. Nada de sus cosas habituales", recuerda Joby. "Realmente, me conmovió porque aquello me hizo ver que tenía ese lado oscuro, pero también era un personaje muy infantil en otros aspectos de su ser".

Si bien el departamento de arte aceptó con gusto su única aunque muy importante misión, el diseño del título fue mucho más problemático. La estructura y el límite de tiempo de Michael permanecieron, pero su contrato no se renovó para poder contemplarlo insertado en el juego y adaptarlo bien, refinándolo. "Creo simplemente que sintieron 'lo conseguimos', pero yo no estuve allí para la fase de ajuste del juego".



El resultado de todo este proceso es la bestia implacable que hoy día conocemos. Los elementos interactivos se funden con el escenario (una minúscula horquilla de 11 píxeles, o un reloj del mismo color que el suelo). Mecánicas interesantes como la capacidad de esconder ciertos elementos en un mundo y recogerlos en el otro, jamás se explican. Y hay múltiples puntos donde puedes bloquearte a ti mismo, dejándote en un limbo lúdico sin saber que has perdido. Que estás perdido. Michael lamenta no haber tenido la oportunidad de dar el toque final al juego que diseñó: "hubiera implementado algún tipo de recompensa positiva si llegaras a un callejón sin salida o no hubieras hecho algo en el tiempo solicitado", asegura. "Así, tu error habría redundado en una experiencia de aprendizaje. Habría dejado pistas, quizás una secuencia de sueño o similar". Quien sí estuvo allí para finalizar el desarrollo fue Mike Dawson, quien recita una analogía que define su insatisfacción con el proceso de creación: "fue como si atravesaras un espejo a un mundo diferente, y todo y todos estuvieran un poco fuera de lugar".

De vuelta a las oficinas de Cyberdreams, podemos asegurar que la experiencia de Joby fue aún más extraña que la de Michael. "Las cajas del juego llegaron planas, así que tuvimos que desempaquetarlas, desplegarlas en 3D, y meter los discos que acabábamos de duplicar allí mismo. Y luego, envolverlos nosotros mismos", relata divertido. "También atendíamos llamadas de soporte técnico. Hubo una vez en que llamó una abuela, quien le había comprado el juego a su nieto. Nos contó que no podía continuar con la instalación, porque le era imposible cumplir lo que le pedía el programa instalador: 'inserte disco dos'. Resultó que no había sacado el primer disco de la unidad".

Una vez que Otero y sus compañeros lo habían hecho todo: pintar a mano el arte, preparar las cajas para su distribución... por fin, *Dark Seed* se envió. Con sus defectos, el juego fue un rotundo éxito. El tiempo lo convirtió en un clásico de culto. Y, aunque Joby no llegó a trabajar directamente con Giger, al modificar, transformar y dibujar sobre su trabajo, pudo experimentar una conexión artística íntima con su ídolo". "Tratar de crear cosas que fueran representativas de él, y saber que las verá y aprobará en última instancia, fue algo enorme, gigantesco", concluye Joby. "No podría haber imaginado algo mejor para mi primer trabajo para videojuegos". ✱

UN OSCURO LEGADO

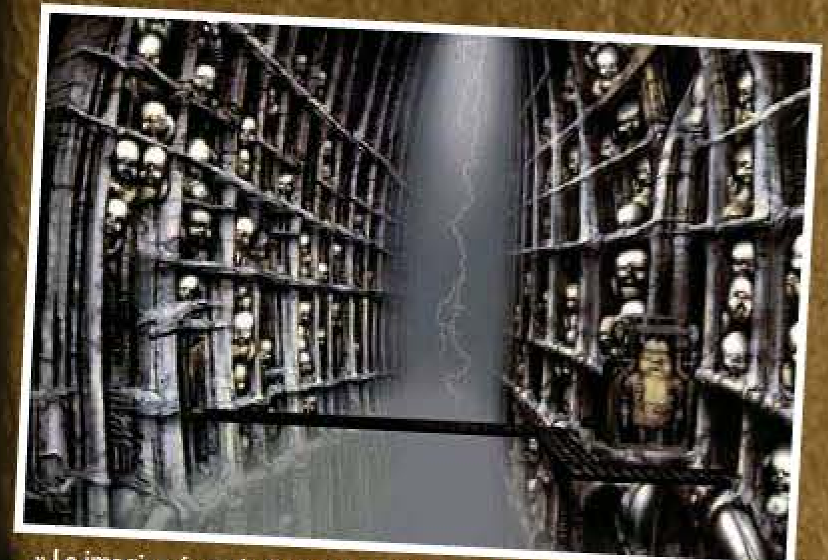
LAS ADAPTACIONES Y SECUELAS DE DARK SEED

De una manera inusualmente prolífica para tratarse de una aventura gráfica de PC, *Dark Seed* viajó como era lógico por los habituales ordenadores domésticos (Amiga, Macintosh) y llegó a consolas, ¡también a Amiga CD32! incluso a las nuevas máquinas de Sega y Sony en 1994, a dos años transcurridos desde el lanzamiento original del título. La versión Amiga brilla con una banda sonora superior a la de PC, aunque carecía de diálogos con voz, mientras que la programada para Amiga CD32 tenía diálogos con voz y además, música de mayor calidad.

Las versiones para PlayStation y Saturn solo salieron en Japón, y la primera tiene el sonido de mayor lustre acústico entre todas las adaptaciones que se hicieron del juego. Curiosamente, ambas versiones tenían una resolución más baja que la original de PC, con lo que incumplían la petición expresa de Giger exigiendo que el juego utilizara una resolución más alta.

Visualmente, *Dark Seed* fue un juego avanzado para la época. Una versión para Nintendo 8 bits no era prioridad para las intenciones del estudio, más pendiente de que el juego pudiera disfrutarse en las consolas de 32 bits. Pero gracias al estudio chino Mars Production (bien conocido por piratadaptar *Pokémon Gold* a NES en 1999), una versión tremendamente descafeinada del juego aterrizó en la máquina seminal ochentera de Nintendo. El juego atonta con un bucle inaguantable de 15 segundos del «Op 821 No 61» escrito por el compositor clásico Carl Czerny (también empleado en *Pokémon Gold*) y una paleta cromática amarronada ad nauseam. En lo positivo, decir que los elementos clave resultaban más visibles en su mermado contexto.

A mediados de los noventa y en plena explosión del valle inquietante, por culpa del FMV y la digitalización de todo por sistema, se lanzó *Dark Seed II*, con Mike Dawson volviendo a su ciudad natal de Crowley, Texas, tras sucederse el asesinato de la novia de su infancia. La secuela es más grande, más extraña y Giger se involucró aún más, queriendo incluir imágenes que según el manual, "lo habían estado atormentando recientemente". Eso incluía la ilustración de un trineo arrastrando un tanque por una escalera en apariencia interminable, inspirada en su serie *Shaft*.



» La imaginería malrollera e inquietante continuó en *Dark Seed II*.



3, 2, ONE! EL DESPEGUE DE DIGITAL LEGENDS

CONOCIDA POR DESARROLLAR AMBICIOSOS TÍTULOS PARA EL MERCADO MÓVIL Y PROTAGONIZAR KEYNOTES DE APPLE, LOS ÉXITOS DE DIGITAL LEGENDS ARRANCARON CON ONE, EL PRIMER VIDEOJUEGO ESPAÑOL PARA NOKIA N-GAGE. EN RETRO GAMER OS CONTAMOS CÓMO SE GESTÓ Y LOS PRIMEROS PASOS DEL ESTUDIO ESPAÑOL QUE RECIENTEMENTE HA SIDO ADQUIRIDO POR LA MULTINACIONAL ACTIVISION.

TEXTO DE JULEN ZABALLA GARCÍA



» Aclamado por la crítica, *Blade* no llegó a ser un éxito comercial debido a la piratería.



» El motor de juego de *Nightfall Dragons* se conocería más tarde con el nombre de Karisma Engine.

La idea de crear Digital Legends surge en el seno de otra compañía de videojuegos, Rebel Act Studios. En concreto, durante el final del desarrollo de *Blade: The Edge of Darkness* (ver Retro Gamer nº 17). Los tres hombres que habían liderado el proyecto, Xavier Carrillo (director), Ángel Cuñado (jefe de programación) y Jose Luis Vaello (responsable de diseño de juego y de arte), estaban desgastados y tenían claro su abandono de la compañía. "No compartíamos algunas decisiones empresariales", justifica Carrillo.

Antes de irse, cerraron un acuerdo para llevar una versión mejorada de *Blade* a Xbox, pero nunca llegó a ver la luz. Fue entonces cuando emprendieron una nueva aventura empresarial con el objetivo de que "los éxitos y los fracasos dependieran sólo de nosotros", asegura a Retro Gamer. Estudiaron varias opciones en Madrid, París, Londres y Estados Unidos. "Pero había estallado una burbuja en el sector de los videojuegos y el interés por estos estaba descendiendo", recuerda. En España buscaron una ubicación estratégica. "En el País Vasco y Cataluña fueron receptivos" comenta, pero finalmente se decidieron por Barcelona por el ecosistema de industrias creativas que se había generado un tiempo atrás, el carácter internacional de la ciudad, y la vinculación materno-filial de Xavier Carrillo con el territorio.

Con la idea de crear una nueva empresa, los tres extrabajadores de Rebel Act acudieron al Centro de Innovación y Desarrollo Empresarial (CIDEM), adscrito al Departamento de Innovación, Universidades y Empresa de la Generalitat de Cataluña. El objetivo era construir desde cero un nuevo estudio de videojuegos con un fuerte componente técnico y tecnológico. Su nombre, Digital Legends.

De esta manera, entraron en un programa de formación de startups, y en mayo de 2001 fundaron la nueva compañía gracias a los 150.000 euros de apoyo del business angel francés Jean-Philippe Renaud, actualmente vicepresidente de estrategia y desarrollador corporativo de Digital Legends.

Para entonces, Carrillo y sus socios tenían un primer proyecto en cartera, *Nightfall Dragons*, una suerte de *Baldur's Gate* con toques orientales que atrajo el interés de inversores internacionales. El proyecto tenía como base el motor del juego diseñado por Ángel Cuñado que, en opinión de Xavier Carrillo, "ha sido la base del éxito de la compañía". Sin embargo, los inversores se esfumaron tras el atentado contra las Torres Gemelas de Nueva York el 11 de septiembre de 2001. "Hubo un parón brutal y, cuando se reinició la actividad, se hizo muy poco a poco. Estuvimos a punto de cerrar, mantuvimos solo a una persona empleada en nómina y de los socios-fundadores nos quedamos dos –Carrillo y Cuñado–. El resto se marchó fuera a trabajar. Sobrevivimos buscando nuevas oportunidades de negocio porque ya teníamos la tecnología desarrollada".

EL MÓVIL COMO TABLA DE SALVACIÓN

Hace más de 20 años, el mercado móvil poco se parecía al actual. La multinacional finlandesa Nokia era la reina. Tenía el 31% de la cuota de mercado, y Motorola, Ericcson, Siemens, Samsung y Panasonic se repartían el resto del pastel.



» En 2002 Digital Legends contó con una inversión de 300.000 euros del fondo de capital riesgo Invertec.

ENTREVISTAMOS A:



XAVIER CARRILLO
CEO y cofundador de Digital Legends



LIAM PATTON
Marketing Manager y Developer Relations de Nokia



» El teléfono-consola Nokia N-Gage mide 134 x 70 x 20 mm y pesa 137 gramos.

"Por aquel entonces, Nokia era un gigante y marcaba el mercado sobre qué y cómo se tenía que consumir", recuerda Carrillo. Apple estaba muy lejos de lo que es hoy día. Ni siquiera había entrado en el mercado de los teléfonos móviles. Era un fabricante consolidado de ordenadores y software, principalmente en el mercado norteamericano, y su último lanzamiento había sido el reproductor iPod.

NOKIA

En 2001 Nokia buscaba abrir una nueva línea de negocio más allá de seguir siendo líder como fabricante de teléfonos móviles. Querían entrar en el mundo de los contenidos y los videojuegos y, para ello, crearon un dispositivo híbrido entre un teléfono móvil y una consola portátil: Nokia N-Gage.

En este contexto histórico, la suerte hizo que en abril de 2003 la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de La Salle - URL en Barcelona organizase las jornadas tecnológicas A-PROP en torno a la industria del videojuego. Los responsables del evento invitaron, entre otros ilustres, a Liam Patton que, por aquel entonces, era responsable de marketing y relaciones con desarrolladores en Nokia. En su conferencia Patton explicó cómo desarrollar para N-Gage y destacó la importancia de los videojuegos exclusivos para atraer nuevos usuarios a la plataforma.

Aquella charla fue reveladora para Xavier Carrillo, también presente en las jornadas. "Nos intrigó mucho las perspectivas que presentaba un dispositivo capaz de mover juegos exigentes y que, a la vez, siempre llevarás encima", recuerda. Abordó al representante de Nokia, le enseñó el motor en 3D desarrollado en Digital Legends y le dijo que lo podían portar a Symbian, el sistema operativo que utilizan los móviles de Nokia. Patton, a su vez, animó a que se descargasen el kit de desarrollo de la Serie 60 de la web de Nokia y quedaron en verse más adelante.

Ángel Cuñado se puso manos a la obra. En un tiempo récord consiguió meter dos personajes de *Nightfall Dragons* con todo lujo de detalles. Se podían rotar y hacer zoom mediante renderizado por software. El fundador de Digital Legends insiste en que no se podían creer el grado de realismo y calidad que habían obtenido cuando vieron la primera vez a los personajes moviéndose en una N-Gage. "Hicimos lo que nadie hacía en ese momento; utilizar un equipo pensado para consolas y PC y llevarlo al móvil".

Con aquella demo en la mano, Carrillo no dudó en coger un avión y presentarse en el centro de ingeniería que Nokia tenía en Bochum, a menos de una hora de Dusseldorf. "Lo que vimos allí fue espectacular", rememora Liam Patton, que estuvo en aquel encuentro. "Todo el mundo se acercó a ver cómo se movían aquellos personajes".

Pero los finlandeses eran un hueso duro de roer y le propusieron a Xavier Carrillo un nuevo reto: que los dos personajes combatieran entre

» La sede central de la multinacional de telecomunicaciones y tecnología Nokia está en el distrito de Keilaniemi, en Espoo (Finlandia).



NOKIA NEGOCIÓ CON NAMCO PARA LLEVAR EL VIDEOJUEGO TEKKEN A N-GAGE



» En el plan de negocio inicial de Digital Legends ya se recogía la posibilidad de entrar en el mercado móvil, según Carrillo.

sí en tiempo real, conectando por Bluetooth dos N-Gage. Dicho y hecho. En pocas semanas tenían una segunda demo.

En esta ocasión, la presentación se realizó en Helsinki (Finlandia), en la misma sede central de Nokia, esta vez, frente al equipo directivo del área de Entertainment & Media Business Unit Global, responsables principales del proyecto N-Gage, y quienes quedaron totalmente satisfechos del resultado. Las negociaciones posteriores fueron muy duras. Carrillo recuerda que hasta tuvieron que acudir con el business angel de Digital Legends para que Nokia les tomara en serio. "Era muy difícil venderles tecnología", añade. Finalmente, tal y como sabemos, los españoles cerraron un acuerdo con Nokia que les convirtió en partners globales para desarrollar, en exclusiva, un nuevo título para N-Gage. Pero, ¿cuál?

UN TEKKEN PORTÁTIL

Los finlandeses buscaban tener, al menos, un videojuego de cada género en la plataforma N-Gage. Desde su lanzamiento en 2003 se habían incorporado al catálogo de shooters en primera persona, plataformas en 2D y 3D, juegos de carreras, estrategia… pero les faltaba un juego de peleas. La demo que había presentado Digital Legends en Helsinki tenía el potencial y la tecnología suficiente para convertirse en el primer juego de lucha para N-Gage. Según Carrillo, anteriormente Nokia "había intentado llegar a un acuerdo co Namco –sin fortuna– para conseguir la licencia de *Tekken*", así que estaban interesados en tener algo parecido. De esta manera surgió *ONE*.

A finales de 2004 comenzó la producción de *ONE* bajo la supervisión del productor de Nokia Ralph Lämmche. Contaba con una inversión estimada entre los 600.000 y los 900.000 euros –según fuentes consultadas–, un presupuesto situado en una franja alta teniendo en cuenta el coste de desarrollo para las consolas portátiles en aquella época, y conscientes de los salarios que se pagaban en España. "Era una apuesta de Nokia. Se buscaba un videojuego que, por primera vez en la historia, tuviera una calidad gráfica de lo mejorcito del mundo", añade Patton. Tanto es así, que la multinacional finlandesa quiso convertir a *ONE* en el buque insignia de N-Gage QD, la versión actualizada del primer modelo de N-Gage.

Un total de 22 personas dedicaron un año y tres meses de trabajo al desarrollo del videojuego de lucha en 3D más ambicioso jamás creado por aquel entonces para un dispositivo móvil. Tanto



» Carruthers se rompió una articulación durante las sesiones de captura de movimiento.



creían en el proyecto que, desde Nokia, ayudaron a contratar a Tommy Carruthers, uno de los exponentes mundiales del arte marcial fundado por Bruce Lee, el jeet kune do, para la captura de movimiento de los luchadores. Las técnicas de combate grabadas se trasladaron a los 31 "huesos" incluidos en cada luchador, que contaban con un modelado entre 800 y 1.000 polígonos.

El juego disponía de 12 escenarios reales de combate –la azotea en el Eixample de Barcelona, un tatami en la Isla Ganryu en Japón, una playa de la Bahía Samaná en la República Dominicana, etc.–, que se desbloqueaban a través del modo historia y que contaban con una espectacular animación ejecutada en tiempo real a través del motor del juego.

Con todo este despliegue y el buen hacer del equipo de Digital Legends, el estudio español exprimió hasta el último ciclo de los 104 MHz con los que contaba el procesador ARM de N-Gage. Carrillo detalla que programaron el juego "a muy bajo nivel para que todo fuera fluido y con una tasa de frames estables". Y todo ello, teniendo que lidiar con el sistema operativo Symbian. Si entraba un SMS o una llamada prevalecía esa funcionalidad frente al juego, que lo interrumpía y lo pausaba.

Durante la creación de *ONE*, contaron con prototipos de Nokia N-Gage y N-Gage QD que se podían conectar al PC a través de una unidad de desarrollo. Además, disponían de un emulador que reproducía a la perfección el comportamiento de la consola híbrida, lo que facilitó aún más el desarrollo y testeo del juego. Según Patton, desde Nokia "les ofrecimos todo el asesoramiento que nos pedían: los accesos al SDK, la documentación, ejemplos, soporte tecnológico, beta testing… cualquier cosa que necesitasen para crear el juego".

UN JUEGO ESPAÑOL EN LA CORTE DE NOKIA

La previsión inicial para el lanzamiento mundial de *ONE* para Nokia N-Gage era septiembre de 2005 aunque se retrasó un mes. Una de las razones fue la implementación del sistema anticopia por parte de Nokia. "Las cargas del juego se hacían muy lentas, así que tuvimos que optimizarlo para que funcionara correctamente", recuerda Carrillo.

Finalmente, *ONE* llegó a las tiendas el 13 de octubre de 2005, convirtiéndose en el primer y único juego español en formato físico para la consola híbrida de Nokia. El lanzamiento fue a lo grande. Un fiestón junto a la playa en el restaurante Shôko Barcelona y con un nutrido número de directivos de Nokia, representantes institucionales y miembros de la industria española del videojuego, según fuentes consultadas. Sin embargo, a pesar del entorno festivo, en el ambiente corrían rumores sobre la continuidad de la consola N-

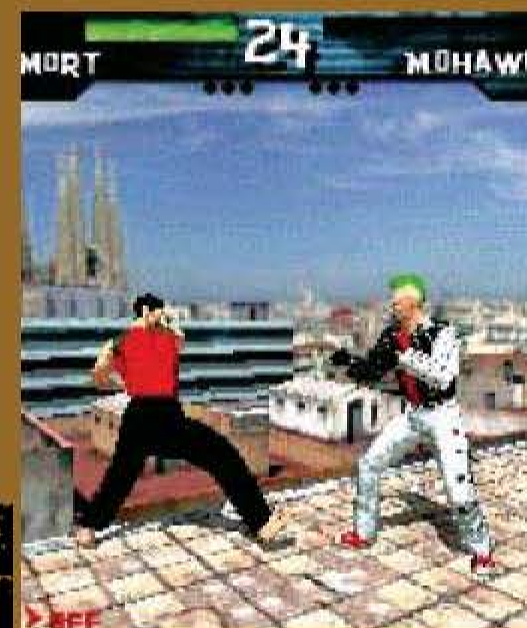
A LOS MANDOS DE ONE

NOS GUSTÓ

- ✔ No parecía un juego desarrollado para móviles
- ✔ Un apartado técnico y artístico bestial, comprimido en tan solo 30 MB.
- ✔ Luchadores casi infinitos gracias a la personalización de 300 piezas combinarse de formas diferentes.
- ✔ Cada personaje es capaz de ejecutar hasta 260 golpes diferentes que se combinan en más de 300 combos.
- ✔ Movimientos ultrarrealistas gracias a la captura de movimientos.
- ✔ 12 escenarios de combate creados en 3D.
- ✔ Los combates online vía Bluetooth eran satisfactorios.
- ✔ Posibilidad de competir online mundial a través de N-Gage Arena

NO NOS GUSTÓ

- ✘ Premisa argumental poco innovadora.
- ✘ Sistema de combate enrevesado y poco intuitivo.
- ✘ Una IA floja que tendía a la repetición de patrones de combate.
- ✘ Para conseguir ser THE ONE era necesario competir a través del servicio N-Gage Arena y abonar el coste de las conexiones GPRS.



» [N-Gage] *ONE* no fue el primer videojuego de lucha para N-Gage. *King of Fighters* se adelantó al salir en enero de 2005.

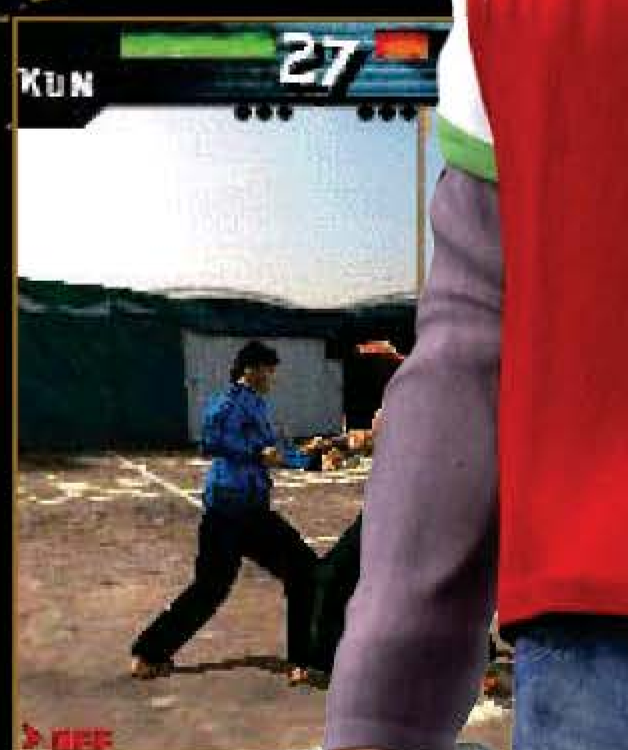












» En *ONE* el jugador se enfrentaba a todo tipo de enemigos: militares, luchadores de artes marciales, colegialas, góticos, raperos, punks e, incluso, ciclistas.



» En diciembre de 2005, Nokia puso en su web una demo de *ONE* para su descarga.

Gage en el mercado. Un mes más tarde, el vicepresidente de la estrategia corporativa de Nokia, Antti Vasara, confirmó los peores vaticinios. Aseguró al portal Vnunet.com que la compañía abandonaba temporalmente el desarrollo de nuevos modelos de consola N-Gage aunque continuarían dando soporte a N-Gage QD con nuevos títulos. Asimismo, ofreció algunas pistas sobre el futuro más cercano con una distribución de juegos a través de un servicio de descarga directa exclusivo para los nuevos teléfonos de la Serie 60. De esta forma, *ONE* se convirtió, junto a *Civilization* y *Payload*, en uno de los últimos videojuegos lanzados para N-Gage.

En términos económicos, *ONE* vendió medio millón de unidades y no se convirtió en el éxito que Nokia esperaba. A pesar de este revés, los catalanes salieron ganando de esta aventura convirtiendo a *ONE* en la base sobre la que fue construyendo la actual Digital Legends. Una compañía que ha apostando por tecnología propia, con un equipo de personas con conocimientos técnicos, de programación y artísticos muy avanzados.

A *ONE* le siguieron su secuela, *Kroll*, *Split Second*, *Bruce Lee Dragon Warrior*, *Battlefield Bad Company 2*, *The Respawnables* y *Afterpulse*. Con cada videojuego, acuerdo con Sony, Samsung, Google, Apple, etc. la compañía catalana ha ido posicionándose en el mercado del entretenimiento móvil hasta convertirse en maestros del software. Una calificación que les ha valido para que la multinacional Activision se haya fijado en ellos, adquiriéndola en octubre de 2021. De esta manera, Digital Legends cierra el viaje que empezó con *ONE* uniéndose a la lista de equipos de estudio independientes de Activision y con un nuevo título móvil del universo *Call of Duty* en preparación. ★



NOKIA N-Gage, LA

» Para la creación de N-Gage se mezclaron conceptos y diseños de varios terminales landscape de Nokia.



A comienzos de 2000, el mercado móvil estaba en plena ebullición. Aparecían terminales nuevos cada semana, con mejoras y actualizaciones que ofrecían nuevas funcionalidades como conexión a Internet, reproducir música o la posibilidad de ver vídeos a todo color. Y si tienes esos dos elementos, ¿qué hacen los jóvenes? "Descargarse miles de juegos y demandar más contenidos", responde Patton. "Lo que buscábamos era vender contenido. Nokia quería ingresos recurrentes y no depender solo de la venta de dispositivos".

Así nació N-Gage, un dispositivo pionero que mezclaba dos conceptos, el teléfono móvil y la consola de videojuego, y con el que la multinacional finlandesa revolucionaría la industria de los videojuegos móviles.

PROYECTO SECRETO

En noviembre de 2002 Nokia anunció el desarrollo de N-Gage. Pero, para entonces, un equipo interno de ingenieros de la compañía llevaba ya tiempo creando este dispositivo híbrido. Según Patton, "era un proyecto ultrasecreto, porque queríamos luchar contra la futura PSP de Sony". Bajo el nombre en clave Symbian Starship, N-Gage se diseñó en Tampere (Finlandia), mientras que la ingeniería era compartida entre los equipos de Nokia de Tampere y Bochun (Alemania).

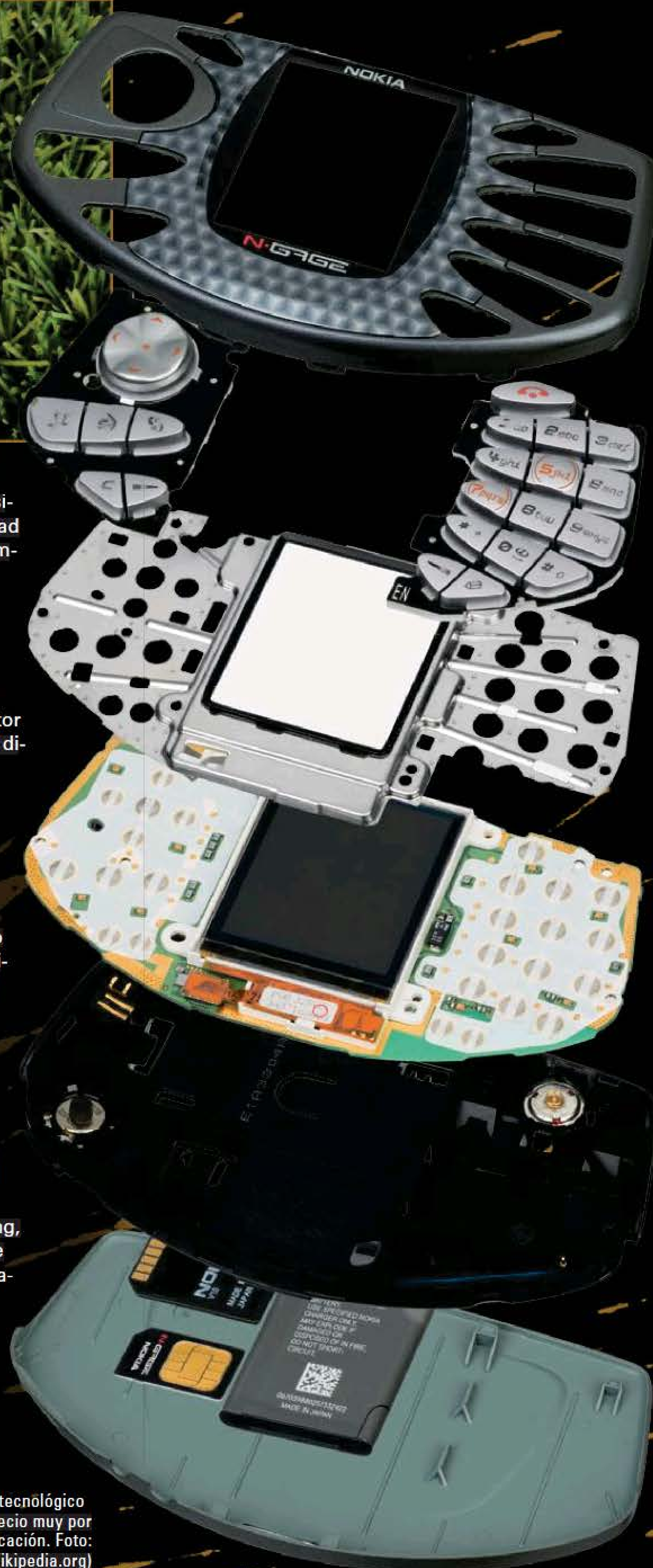
Fue en este proceso de creación cuando surge su característico diseño de taco o empanadilla, tal y como la conocemos en España. Su origen está en el diseño del Nokia 5510, el primer terminal landscape (horizontal) de la compañía que fue creado específicamente para hacer frente a Blackberry en el mercado americano. Ofrecía un servicio de mensajería mediante un teclado qwerty completo, tenía una pantalla monocromo de 84x48 píxeles, contaba con navegación WAP, reproductor de música, entre otros servicios adicionales.

Tomando como base este dispositivo, en Tampere le añadieron un pad digital y sustituyeron el teclado completo por uno numérico con dos protuberancias en los botones 5 y 7. Además, implementaron una pantalla vertical TFT LCD de 2,1 pulgadas que permitía 4096 colores con una resolución de 176x208 píxeles, sensor de movimiento, lector de tarjetas MMC para los juegos, y diversas opciones multimedia.

En su interior se encontraba un procesador ARM 920T a 104 MHz con 16 MB de SDRAM, una memoria interna con otros 16 MB y una ranura para tarjetas MMC, el formato elegido para los juegos de N-Gage. No disponía de módulo Wifi pero sí de Bluetooth. Aquel primer prototipo se construyó en madera y fibra de carbono; y fue en ese momento cuando se dieron cuenta de que todas las piezas necesarias para su construcción no encajaban. "La placa de circuito impreso no cabía físicamente y tampoco había espacio para poner el micrófono ni el auricular del teléfono", detalla Liam Patton.

De ahí surge el famoso sidetalking, o que es lo mismo, la obligación de hablar de canto con el teléfono. "Sabíamos que el diseño era imperfecto –reconoce el exmiembro de Nokia–, porque se priorizó el time to market (plazo de lanzamiento) a la calidad, las funcionalidades y la usabilidad".

El primer modelo de Nokia N-Ga-



» N-Gage era un portento tecnológico que se vendió a un precio muy por debajo del coste de fabricación. Foto: Evan Amos (Wikipedia.org)

'EMPANADILLA' PIONERA



» A pesar de arreglar los fallos de su hermana, N-Gage QD no pudo hacer frente a NDS y PSP.



» Esta curiosa forma de hablar con N-Gage se viralizó en Internet convirtiéndose en meme. La web sidetalkin.com recopila más de 500.

N-GAGE ARENA

ge llegó al mercado europeo el 7 de octubre de 2003 con un precio inicial de 299 euros y un catálogo de seis títulos entre los que se encontraban *Tony Hawk's Pro Skater*, *Rayman 3*, *Splinter Cell*, *Super Monkey Ball* y *Ghost Recon*. Poco después se lanzó en Asia y, por último, en Estados Unidos con cierto retraso por falta de contenido y entendimiento con los minoristas.

EL DISPOSITIVO DEFINITIVO

Nokia se había propuesto vender entre seis y nueve millones de unidades de N-Gage antes de finales de 2004 pero, para ese año, los datos estaban muy lejos de las previsiones. Ello empujó a lanzar al mercado una revisión de la consola que mejoraba los aspectos más críticos: N-Gage QD era más pequeña y ligera, sin sidetalking y con la carga de juegos a través de una ranura swap sin necesidad de quitar la batería.

La consola perdió algunas funcionalidades como el reproductor de MP3 por hardware, la recepción de radio FM, y la conectividad por USB. Este segundo modelo se desarrolló en tiempo record en Bochum (Alemania), reportando a la dirección global de Nokia en Espoo. N-Gage QD salió a la venta por 199,99 euros debido a la reducción de los costes de producción, aunque algunas operadoras de telefonía aplicaron importantes descuentos que permitían llevarse la consola por 99 euros. Pero no fue suficiente para recuperar el terreno perdido.

Por el camino, su catálogo de N-Gage y N-Gage QD acumuló 56 videojuegos en formato físico, algunos de ellos exclusivos como *ONE*, *Pathway to Glory*, *Glimmerati* o *Ashen*, a los que se sumarían adaptaciones de renombre y franquicias de terceros como *Tomb Raider*, *Sonic N*, *Rayman 3* y *Splinter Cell*.

En noviembre de 2005 la multinacional finlandesa admitió que la aventura de N-Gage había sido un fracaso al vender solo un tercio de lo esperado –entre dos y tres millones, dependiendo de las fuentes de consulta–, aunque continuó dando soporte y realizando algunos lanzamientos hasta finales de 2006. Las críticas eran unánimes. La consola era fea, muy cara y tenía pocos videojuegos.

Desde el punto de vista tecnológico y de servicios, Nokia N-Gage fue un dispositivo adelantado a su tiempo que llegó cinco años antes de que explotara el mercado de los juegos móviles. Además, tuvo que enfrentarse a la dura competencia de Nintendo y PlayStation, los grandes dominadores del mercado de videojuegos para gamers.

Sin duda, N-Gage ha pasado a la historia como una gran idea pero mal implementada. Un teléfono 'todo en uno', que disponía de conectividad multijugador inalámbrica Bluetooth, reproductor de video y MP3, la posibilidad de conectarse a Internet y competir online. Esto es, conceptos y actividades que desarrollamos hoy en día con nuestros dispositivos móviles.

LA HISTORIA DE

AFTER BURNER

FUE LANZADO HACE 35 AÑOS, Y SIN EMBARGO, AFTER BURNER AÚN IMPRESIONA A DÍA DE HOY GRACIAS A LA TECNOLOGÍA INNOVADORA DE SEGA, Y A LA MAGIA DE YU SUZUKI. ACOMPÁÑANOS A LA ZONA DE PELIGRO PARA ESCRIBIR LA POTENTE HISTORIA DE ESTA OBRA INMENSA.

Texto De Martyn 'Mayday' Carroll



Yu Suzuki de Sega, a menudo cita películas cuando se le pregunta por las fuentes en que se inspira para crear sus títulos de recreativa. *Space Harrier*, nos hemos enterado con el tiempo, fue influenciado en parte por *La historia interminable*, mientras que *Out Run* se basó en *Los locos de Cannonball*. Su principal inspiración para *After Burner* fue mucho más obvia. *Top Gun* se estrenó en 1986 y rápidamente se convirtió en un fenómeno cultural además de en un éxito mundial, así que cuando Yu Suzuki estaba decidiendo qué hacer después del lanzamiento de *Out Run*, optó por desarrollar un juego arcade con aviones de combate F-14 supersónicos. Tuvo la necesidad por la velocidad, básicamente.

Sin embargo, no era la primera vez que reflexionaba sobre tal concepto. Cuando se unió al equipo de *Space Harrier*, el juego era simplemente conocido como *Harrier* y el jugador controlaba un Harrier Jump Jet. Suzuki pensó que mostrar el avión desde múltiples ángulos, llevaría demasiado tiempo y consumiría mucha memoria, así que decidió utilizar un personaje humano en un entorno fantástico. A pesar de que la tecnología Super Scaler de Sega se adelantó a su tiempo, Suzuki exigió más rendimiento para materializar sus conceptos. *After Burner* sería el primer gran título en utilizar la placa X de próxima generación de Sega, que doblaba las capacidades del hardware original de *Space Harrier*.

Las configuración de sus tres CPU (dos 68000 y un Z80) era la misma, pero con sus memorias (básica y gráfica) aumentadas (en 1 MB y 2 MB respectivamente), en teoría suficiente para hacer realidad los sueños visuales y lúdicos de Suzuki. El chipset gráfico también se potenció para posibilitar que se mostraran el doble de sprites (256) en pantalla y aumentar la velocidad de fotogramas: de 30, a 60 fps. Esto significaría que el combate aéreo sería completo y vertiginosamente rápido. Pero eso no fue todo. Las capas de sprites y fondo ahora podrían rotar completamente 360 grados, ¡hola, 'giro de barril'! Y en otro guiño a *Top Gun*, el compositor del juego, Hiroshi Kawaguchi, reveló que las especificaciones de sonido mejoradas le permitieron digitalizar guitarras para su partitura con temática rockera.

La clave del éxito de Suzuki fue maridar juegazos en esencia con impresionantes simuladores, y no estaba dispuesto a decepcionar a nadie con *After Burner*. El mueble 'deluxe' se basaba en la cabina de un jet y presentaba una palanca de vuelo, monitor de 20 pulgadas y cuatro altavoces de 10 W. Dos motores proporcionaban el movimiento: uno inclinaba la cabina hacia adelante y hacia atrás, el otro hacía girar el asiento de izquierda a derecha. Ambos brindaron una experiencia física que eclipsó cualquier cosa que hubiera en los salones arcade por aquellos tiempos.


» Rick Clucas supervisó para Argonaut las conversiones de Atari ST y Amiga.

"ENCONTRÉ UN VÍDEO EN YOUTUBE TITULADO 'TIEMPO JUGADO DE MIERDA, AFTER BURNER (EUROPA) AMIGA'. NO LE FALTA RAZÓN"
RICK CLUCAS

Aunque la placa X fuera redefinitoria y el mueble deluxe una monstruosidad de casi 500 kilos, las mecánicas del juego actualizaban modestamente las de *Space Harrier*. Nuestro avión estaba equipado con dos armas: un cañón para disparar a los enemigos cercanos, y misiles para derribar objetivos más lejanos una vez hubieras fijado sobre ellos tu punto de mira. En ocasiones, el enemigo o un misil localizador se obsesionaba contigo y había que realizar 'giros de barril' para quitártelos de encima. Y a pesar del título del juego, no había forma de aumentar la velocidad disparando los posquemadores, al menos inicialmente. El juego se lanzó en Japón en julio de 1987 sin control de aceleración, pero pronto se determinó que eso hacía todo demasiado difícil y que jugaba en contra del título en muchas otras maneras. Así, tres meses después de su lanzamiento, Sega presentó una versión mejorada de la recreativa que incorporaba una palanca de aceleración junto con la capacidad de disparar misiles más rápido. El orden de los escenarios también se modificó, y el núme-



» [Arcade] La imagen del F-14 listo para despegar es casi tan icónica como la del Ferrari Testarossa en la salida. Casi.



» [Arcade] Las florituras visuales son a veces sutiles: mira el reflejo del sol en la parte inferior del avión.



CAMEOS MEMORABLES

¡AFTER BURNER HA SIDO AVISTADO, SEÑOR!

■ El legado de *After Burner* se extiende más allá de los juegos, hasta varias películas. En *Power Drift* (1988) de Yu Suzuki, puedes ¿conducir? ¿pilotar? el F-14 en un escenario desbloqueable tras quedar el primero en cinco carreras. El jet también aparece en *Fighters Megamix* (1996) al comienzo del escenario de BM (si mantienes presionado X en ambos mandos). Quizá la aparición más memorable tenga lugar en *Shenmue 2* (2001), donde la propia recreativa es uno de los cuatro juegos que Yu Suzuki ha dejado para que Ryo los juegue. No se vayan todavía: el portaaviones 'Sega Enterprise' aparece como una cancha de *Sega Superstars Tennis* (2008) y una pista de carreras en *Sonic & All-Stars Racing Transformed* (2012). En este último, además, hay un personaje llamado AGES que se transforma en el famoso F-14 cuando vuela.

En el mundo fílmico, la recreativa aparece fugazmente en *Misiles al amanecer* (1990) y *Suburban Commando* (1991). Sin embargo, se aseguró un lugar en la cultura pop con su aparición en *Terminator 2: El juicio final* (1991). Al principio de la película, vemos cómo el joven John Connor gira en el mueble deluxe de *After Burner* mientras le busca el malvado T-1000. ¡Pistonudo!



» [Arcade] Pilotar el F-14 de *After Burner* en una pista de *Power Drift* está sin duda entre lo mejor del gran Suzuki.


» Cuando no está pirateando cajeros y escuchando Guns N' Roses, John Connor pone *After Burner* al límite.



DISPARA Y OLVIDA

CONVIÉRTETE EN UN TOP GUN CON ESTOS CONSEJOS ESENCIALES



GATILLO FÁCIL

■ Tu cañón Vulcan está equipado con munición ilimitada, así que no te la guardes. Mantén presionado el gatillo y eliminarás tanto a los enemigos que vienen por detrás, como a aquellos que se acercan y han esquivado tus misiles.



OBJETIVO MÓVIL

■ Puede sonar obvio, pero muchos jugadores intentan parecer guays quedándose quietos y moviéndose solo para esquivar misiles. Es mejor moverte todo el rato por toda el área de la pantalla sin quitar el ojo a los enemigos del horizonte.



MALOS HUMOS

■ Siempre está ahí la tentación de disparar una andanada de misiles con la esperanza de acertar a algo. Sin embargo, las estelas que dejan son grandes; si lanzas demasiados, no verás nada a través del humo... lo cual no es nada bueno.



FUEGO EN EL CIELO

■ La luz de Lock-On o Blanco Fijado, es útil para saber si tienes un enemigo en el punto de mira, pero aún mejor es el aviso acústico de "¡Fire!". Cuando escuches esa señal de ¡fuego!, dispara un misil y tendrás un impacto directo garantizado.



ECHA EL FRENO

■ La aceleración no es solo para encender tus posquemadores. Reduce la velocidad cuando te siga un avión enemigo y, cuando te sobrepase y lo tengas frente a ti, derríbalo. También deberías reducir la velocidad cuando atravieses un desfiladero.



¡ABAJO GRANTANOFF!

■ Un consejo especialmente dedicado para los usuarios de la versión Master System: abate a la gran fortaleza voladora que aparece en los niveles 6, 12 y 18 disparándola misiles a los tres objetivos bajo sus alas. Tu cañón no sirve para nada aquí.

ro total de estos se incrementó de 19 a 23. Dos de los nuevos escenarios era secuencias de pista automatizadas (que incluían cameos de la moto de *Hang-On* y el coche de *Out Run*), mientras que los otros dos fueron diseñados para añadir variedad a los entornos.

El juego actualizado se tituló *After Burner II* (*After Burner 1.1* podría haber sido más adecuado) y fue esta versión la que se lanzó en occidente a finales de 1987. Los deleites visuales y la experiencia de juego fueron alabadas en general, pero algunos críticos expresaron sus dudas sobre las mecánicas. Igual que su inspiración, *Top Gun*, contentó a su público de forma inmediata pero, tenía suficiente chicha lúdica bajo su piel veloz y vibrante? Esta es, quizá, la razón por la cual este título no es tan elogiado como algunos de los otros juegos de Suzuki de aquella época. Y, probablemente, tampoco ayudara el hecho de que en Reino Unido costara hasta 1 £ dar una vuelta en la cabinet deluxe. Independientemente de todo, se convirtió de forma inmediata en el título arcade con mayor recaudación cuando se lanzó en Reino Unido, y logró un éxito de ganancias similar en Japón y Norteamérica.

Como anteriormente sucedió con *Out Run*, había un clamor solicitando conversiones domésticas que no se acallaría fácilmente. La primera en aparecer fue la versión para Master System, y que se basaba en el arcade japonés original (debido a ello, no tiene control manual de la velocidad) e introducía sus propios elementos (lo que incluye batallas contra jefes y un minijuego de reabastecimiento de combustible). Mientras tanto, los derechos de las conversiones fueron asegurados por Acti-



» Steve Clark fue el programador principal de *Sega Arcade Gallery*, antología que incluía *After Burner*.



» [Arcade] Puedes esquivar los misiles guiados por calor, girando o activando el posquemador.



» [Arcade] *After Burner II* sumó cuatro nuevos escenarios, incluido este tan maravilloso sobre una capa de nubes.

vision UK, que supuestamente gastó entre 100-250k £ por tal privilegio (es casi seguro que la cantidad real andaba más cerca de la cifra más alta mencionada). Se eligieron varias plataformas como destino de estas conversiones, y Activision encargó a equipos internos y externos que se encargaran del trabajo. Para las versiones de máquinas de 16 bits, recurrieron al creador de *Starglider*, el desarrollador Argonaut Software.

"Fuimos los responsables de las versiones Atari y Amiga", dice Rick Clucas, quien dirigió el proyecto para Argonaut. "Para nosotros eran lo mismo, desarrollamos ambas como un único todo. Para *Starglider II* creé un sistema que permitía que tanto el ST como el Amiga corrieran el mismo ejecutable. Desarrollamos controladores de dispositivo para todas las funciones que nos importaban (gráficos, sonido, entrada/salida) de tal modo que podíamos maximizar el rendimiento en cada plataforma, haciendo siempre el mejor uso de los recursos disponible. El aspecto de *After Burner* lo dictó Activision, ellos nos proporcionaron los gráficos".

Igual que sucedió con muchas conversiones de recreativa, Activision intentó recrear el aspecto por encima de todo, por eso los gráficos que aportaron eran muy grandes. "Tuvimos que hacer lo que pudimos con ellos", reconoce Rick. "Quizá, el mayor problema con los gráficos grandes residía en el espacio de almacenamiento; el juego tenía que ajustarse a un único disco. La compresión de imágenes realmente no existía entonces, o al menos no la empleábamos con las texturas".

"LA GBA FUE POTENTE, PERO NI SIQUIERA EN ENSAMBLADOR CONSEGUÍA REPLICAR LA TECNOLOGÍA SUPER SCALER DE SEGA"
STEVE CLARK

Para conseguir sensaciones directas del juego, el equipo trabajó sobre la recreativa, aunque de manera muy breve. "Pasamos un fin de semana con la recreativa, en un salón que la tenía. Y eso fue todo; me gustó la versión en la que juegas sentado, ya que aquello lo convertía en una experiencia. Que en definitiva, es lo que buscas cuando acudes a un salón arcade". El único aspecto donde las adaptaciones de Argonaut expanden la recreativa, es en la cantidad de frases tipo "¡Enemigo! ¡Tres en punto!" que se escuchaban. "Lo hicimos así porque podíamos hacerlo", reconoce Rick. "Habíamos creado un sistema de reproducción de digitalizaciones para el *Starglider* original en Atari ST, y las voces eran una de aquellas cosas por las que entonces éramos conocidos. La gente habla de eso, hoy día, como uno de sus recuerdos de infancia".

Con todo, no es *After Burner* un proyecto que Rick recuerde con cariño. "Debería haber insistido en que hiciéramos nuestros propios gráficos, ya que habrían tenido mucho mejor aspecto. Es cierto que hubo mucha presión por el tiempo que tuvimos para hacer el trabajo. Pero aquello sucedió hace mucho tiempo. Hoy día, en ocasiones empleo imágenes del juego como uno de los fondos de Zoom; encontré un vídeo en Youtube titulado 'tiempo jugado de mierda, After Burner (Europa) Amiga'. No le falta razón".

Ese vídeo dice específicamente 'Europa' ya que hubo una adaptación para Amiga específica en Norteamérica. Lo mismo sucedió con Commodore 64, por razones bien conocidas para Darrin Stubbington. "Ah, sí. *After Burner*...", musita con cierta desgana. "En aquel momento, yo estaba trabajando en California para una compañía llamada IDG haciendo conversiones PAL a NTSC de juegos para C64. Esto implicaba reprogramar los juegos ingleses haciendo que funcionaran en Estados Unidos y convirtiéndolos a un formato de disco con carga turbo en vez de cinta. En según qué juegos, añadí o cambié gráficos. Bueno, la versión europea de *After Burner* era tan mala que decidimos, tanto en IDG como en Sega, recrear todo el juego desde cero en lugar de realizar la conversión NTSC habitual. Mi compañero de piso, Scott Blum, y yo, creamos la nueva versión americana conmigo realizando labores de diseño y gráficos, y Scott programándola". La versión de Amiga tampoco pasó la prueba: "al mismo tiempo, mi amigo Jeff Spangenberg y mi hermano Matt hicieron casi toda la versión Amiga de *After Burner*, una vez más por la misma razón que reescribimos la de C64: ¡la versión PAL era terrible! Creamos unos pocos bits y fragmentos para la versión Amiga, incluyendo la pantalla de carga. Pero eso fue todo".

Volviendo a los arcades, Suzuki reveló que solo consiguió el 60 % de lo que se propuso lograr en *After Burner*. Concretamente, estaba intentando conseguir peleas de tú a tú contra enemigos concretos. Este objetivo lo cumplió con su siguiente juego de combate aéreo, *G-LOC: Air Battle*, lanzado en 1990. En comparación con *After Burner*, *G-LOC* tenía más de simulador con la acción fundamentalmente puesta en

» [Arcade] La moto de *Hang-On* aparece como homenaje a Maverick en *Top Gun*.



» [Arcade] En la versión original japonesa, los misiles caen del avión antes de dispararse, lo que al ralentizar tus ataques fue eliminado en la actualización.





el punto de vista del piloto. Esta es la razón por la que *G-LOC* no se anunció como un juego de *After Burner*, aunque más adelante se puso a la venta una actualización más arcade titulada *Strike Fighter* (1991) lanzada para Mega-CD y FM Towns como *After Burner III*. Hubo cierto revuelo en el mundo Sega cuando *After Burner III* se anunció como una exclusiva para Mega-CD, lo cual implicaba que los usuarios de Mega Drive tendrían que conformarse con las adaptaciones de *After Burner II* y *G-LOC*. Pronto cambió la cosa, cuando se descubrió que el nuevo juego fue un flojo título de disparos que no merecía vestir el nombre *After Burner* (culpen al marketing, amigos).

Afortunadamente, llegaban buenas noticias desde el frente de adaptaciones para *After Burner II*. La versión 32X, lanzada en 1995, fue la primera en ajustarse a la calidad visual del arcade, a pesar de correr a la mitad de velocidad que este. La conversión a Saturn sí coincidió con los 60 fps que lucía la recreativa original, con lo que finalmente tuvimos la adaptación perfecta. El hardware doméstico y los arcades por fin estuvieron en sintonía... a menos que fueras la persona encargada de realizar la conversión a Game Boy Advance.

En 2002, el programador Steve Clark estaba trabajando para el desarrollador Bits en Reino Unido, cuando su jefe Foo Katan le reveló que había tres licencias Sega en juego. "Estaba planeando elegir una de ellas, y quería saber cuál sería la mejor opción", recuerda Steve. "*Shinobi*, otro que no recuerdo, y un conjunto de cuatro consistente en *After Burner*, *Out Run*, *Space Harrier* y *Super Hang-On*. Ya que *Out Run* era mi arcade favorito de todos los tiempos, sugerí la opción del 'pack de cuatro'. Foo, sin embargo, se inclinaba más por alguna opción de un único juego".

Aunque finalmente ganó el entusiasmo de Steve, así que comenzaron a trabajar en lo que se convertiría en *Sega Arcade Gallery*. "No había modo de igualar la experiencia en movimiento del mueble arcade", recuerda Steve. "Pero la pantalla y las mecánicas podían ser reproducidas. Y con esto en mente, arrancó el proyecto con fervor antes que temor. Desafortunadamente, no tuvimos acceso al código original, que a nivel personal habría sido increíblemente interesante. Esto significó que todo el juego y su código debían ser rediseñados, así que lo escribimos desde cero en ensamblador ARM.

La GBA fue potente, pero ni en ensamblador conseguía replicar la tecnología super scaler de Sega. Así, los gráficos se extrajeron de la ROM arcade original, y Mark A Jones los adaptó cortándolos en conjuntos de sprites para GBA. Usamos varios sprites para recrear sprites más grandes, básicamente. ¡Jas Austin y Martin Wheeler echaron el resto para recrear las olas! Y la música y los efectos fueron reproducidos por el talentoso y siempre eficaz Allister Brimble".

"NOS FIJAMOS EN MICHAEL BAY. MEDIMOS CUÁN LOCAS DEBE PERMITIRSE QUE SE VUELVAN LAS COSAS"
RYAN KAUFMAN

Una curiosidad sobre la conversión del arcade a GBA, es que esta se basa en el original, y no en la secuela. "se adaptó *After Burner* en lugar de *After Burner II*, debido a un malentendido inicial", revela Steve. "*After Burner* es el que en origen se especificó para la conversión, así que es el que convertimos". Hay también mucha confusión sobre la maniobra del 'giro de barril', y si realmente está incluida en esta adaptación. "Presenta el 'giro de barril', claro. Había sido criminal no hacerlo; para activarlo, debes mantener los dos botones laterales y moverte horizontalmente, de un extremo a otro". De las cuatro conversiones, Steve está especialmente feliz con el resultado de cómo quedó *Space Harrier*. "Se juega muy parecido a la máquina original. *Out Run* le sigue de cerca. No tengo ni idea de qué tal vendió el conjunto, pero parece que los analistas lo recibieron bastante bien. Mi reseña favorita dice que los juegos no eran emulaciones, sino pequeños dobles de los originales".

En 2004, se lanzó una actualización de *After Burner* para PlayStation 2 como parte de la serie japonesa *Sega Ages 2500*. El juego fue recreado usando polígonos, así que fue más una adaptación a tiempos modernos que una conversión al uso. No una que resultara convincente, desde luego. Mucho mejor fue *After Burner: Climax*, que en 2006 consiguió llevar de nuevo la serie a los salones recreativos. Sega había lanzado dos juegos de combate aéreo arcade en años anteriores: *Sky Target* (1995) y *Sega Strike Fighter* (2000). Pero *Climax* fue la primera secuela propiamente dicha. Luciendo imágenes asombrosas (¡mira esos despampanantes cielos azules marca de la casa Sega!), múltiples rutas, tres aviones de combate distintos (F/A-18E, F-14D y F-15E) más numerosos otros trucos que lo hacían interesante (el '*Climax*' del título se refiere a un tiempo bala especial que puedes activar para acumular muchos puntos), consiguió resultar una vuelta triunfante a la altura de *OutRun 2* (2004) y *OutRun 2 SP* (2004). En 2010, *After Burner: Climax* dio el salto a consolas, y se lanzó como un título descargable para Xbox 360 y PS3, pero desafortunadamente dejaron de estar disponibles en 2014. Y el mismo destino sufrieron más tarde las versiones de iOS y Android.



El juego más reciente de la serie se lanzó exclusivamente pa-



» Las conversiones fueron la gran esperanza para Activision en las Navidades de 1988, en dura pugna con *Robocop* de Ocean.

CONVERSIONES DE ALTOS VUELOS



AMSTRAD CPC

■ El área activa de la pantalla no es muy grande (solo 208x128 píxeles), lo que puede dificultar el esquivar misiles, pero por lo demás es una conversión muy digna, bonita, rápida y colorida. Una pena la ausencia de música durante el juego.



ZX SPECTRUM

■ Parecida a la versión CPC, con los gráficos limitados a dos colores. Es rápida en desenvoltura visual y en respuesta del control, lo más que podría dar de sí el Speccy. La versión en disco evita la multicarga y tiene más música.



MSX

■ Es una adaptación directa de la versión Spectrum, aunque carece de su velocidad que es lo único hacía esta tolerable. Una vez más, los usuarios de MSX se vieron perjudicados. Evita esta versión como un misil teledirigido oliendo tu retaguardia.



C64 (VERS. EUROPEA)

■ Su estupenda música y gran presentación no pueden salvar esta conversión fea y entrecortada. Un enorme desperdicio de tiempo y dinero. La gente de *Zzap!64* le otorgó una puntuación de 17%... y fueron generosos.



C64 (VERS. EE. UU.)

■ La versión americana es mucho mejor que la europea: se ejecuta en un área de juego mayor y los sprites lucen mejor, pero todavía se percibe como fuera de lugar, probablemente porque se basa en el peculiar título de Master System.


» [Master System] En la ocho bits de Sega, la secuencia de reabastecimiento es un minijuego donde tienes que engancharte con el avión de suministro.



» [Master System] Las influencias de *Top Gun* son obvias. Y en la versión Master System, más aún.



» [Amiga] Se lanzaron dos conversiones distintas para Amiga. La versión buena es la norteamericana, que no haya dudas.


» Ryan Kaufman diseñó y lideró el proyecto *After Burner: Black Falcon* para la PSP de Sony.

¿SE ESTRELLÓ ALGUNA ADAPTACIÓN?



ATARI ST

■ Pinta bien, pero se juega fatal. A pesar de los marcos generosos, la velocidad en cuadros por segundo se dispara lo cual mata cualquier emoción. Jugar con ratón no es mala experiencia, pero los controles son terriblemente lentos.



AMIGA (VERS. EUROPEA)

■ La adaptación a Amiga llegó cuatro meses después de la versión PC, pero es difícil ver qué mejoras se hicieron en ese tiempo. Es algo más veloz y luce efectos de sonido sampleados, pero es claramente otro arranque en falso.



AMIGA (VERS. EE. UU.)

■ Al igual que con C64, hubo dos versiones diferentes para Amiga; y la americana se ve y funciona mejor (con una cadencia tranquilota). Esta se basa en el juego de Master System, lo que implica jefes finales y sin control de la velocidad.



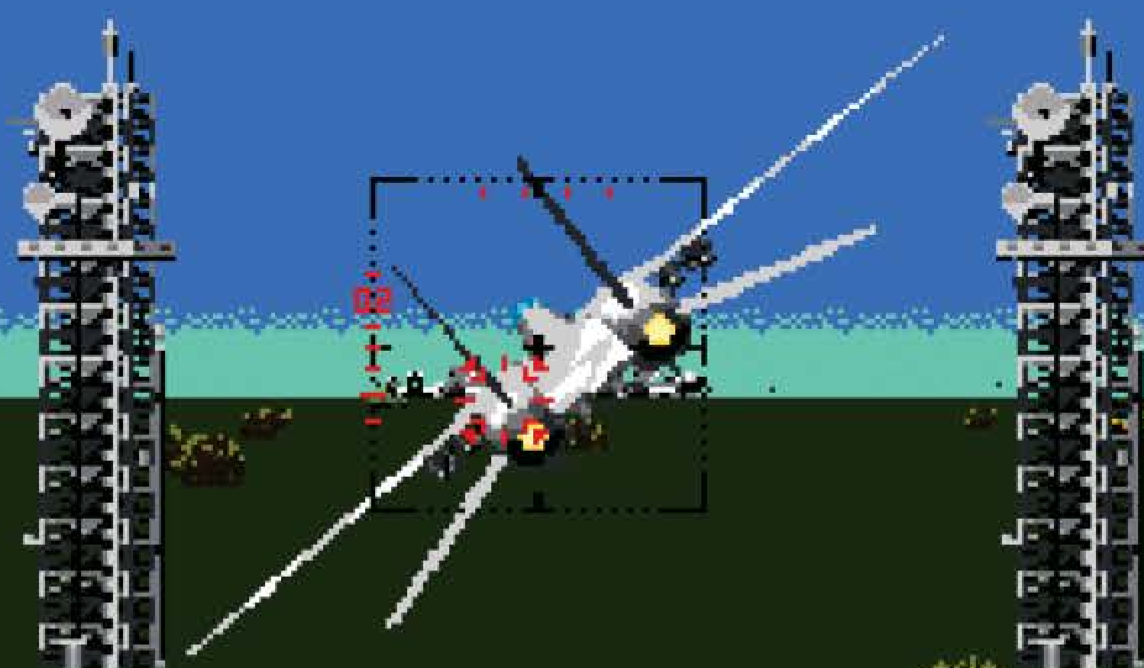
PC

■ Llegó tarde a la fiesta, y no mereció la pena esperar. Los gráficos, bueno, la tasa de cuadros por segundo, bien... no es nada especial. La música es horrible, y sus notas caen de tal modo que retumba como una marcha fúnebre.



MASTER SYSTEM

El primer juego para la consola encapsulado en un cartucho de 4 Mbits, en esencia una conversión atractiva donde los disparos tienen sentido. Y los gráficos son fabulosos; es, probablemente, la mejor versión para máquinas de 8 bits.



» [Mega-CD] *After Burner III* fue una conversión de *Strike Fighter*, con la diferencia fundamental de que puedes cambiar entre vista en primera o tercera persona.



» [GBA] Si te lo estás preguntando: desde luego que puedes hacer el 'giro de barril' en GBA.



» [GBA] Debido a una confusión en la comunicación, la versión para GBA está basada en el original, no en *After Burner II*.

CONVERSIONES DE ALTOS VUELOS



NES

¿Un éxito de Sega en la NES? Así es, gracias a este lanzamiento sin licencia de Tengen. Visualmente no es tan fiel como la versión de Master System, pero se juega bien. Sunsoft lanzó más tarde una versión embellecida en Japón.



FM TOWNS

La primera adaptación que capturó la esencia visual y acústica de la recreativa. Los sprites son grandes (casi demasiado, dada el área usada para jugar en pantalla) y el sonido en CD es fantástico. Aunque carece de la suavidad del original.



X68000

El Rey en conversiones arcade sorprende una vez más. Los efectos de humo en misiles son básicos, y falta nivel de detalle en el suelo. Pero todo lo demás es tremendamente acertado. Un placer jugar esta versión con ratón.



MEGA DRIVE

Una versión adaptada (y reducida) desde la de X68000, realizada por el mismo equipo (Dempa). Y no está mal, aunque últimamente se la critique mucho. Una queja: echamos en falta las dos secuencias de aterrizaje a mitad de partida.



PC ENGINE

Parecida a la versión Mega Drive, pero incluye todo el contenido de la máquina recreativa y el combate aéreo se siente más fluido. La Banda Sonora es brutal, incluso presenta temas que en la arcade fueron recortados.



» [Arcade] Al correr en la placa Lindbergh de Sega, *After Burner: Climax* es muy impactante.



» [PSP] *After Burner: Black Falcon* añadió juego cooperativo, mas aviones y un entretenido modo historia.



ra PSP en 2007. *After Burner: Black Falcon* fue creado por Planet Moon Studios, un desarrollador estadounidense que se centró en hacer juegos para la portátil de Sony. "Sega quería revivir algunas de sus antiguas marcas en PSP, y se eligió *After Burner* como una opción potencialmente adecuada", relata el diseñador principal Ryan Kaufman. "Conocíamos a algunas personas de Sega America, teníamos buena relación con ellos, y estaban abiertos a que hiciéramos algo divertido con la marca más allá de realizar una adaptación". Y no, esta no fue una simple conversión. Un juego de disparos por raíles, sí, pero por primera vez un título de la serie contaría con un modo historia, o varias historias en realidad sobre tres pilotos de élite encargados de recuperar aviones robados por un grupo terrorista. "Estábamos pensando qué nuevas experiencias podríamos ofrecer a los jugadores", explica Ryan. "Había estado trabajando en LucasArts durante diez años antes, como escritor y diseñador. Con lo que fue algo obvio para mí querer incluir una historia, dar a los niveles contexto y una sensación natural de progresión para el jugador de avance sobre los mismos, aprovechando las mecánicas de la franquicia e intentando con esta hacer algo que no se había hecho nunca antes". Para los fans de la arcade original, *Black Falcon* también ofrecería una fuerte sensación ochentera, y mucha acción directa. "Todos somos admiradores genuinos de películas como *Top Gun* y *Águila de acero*, atesoran esa calidad y tono que queríamos capturar. Intentamos replicar todo lo que Tony Scott estaba canalizando a través de *Top Gun*. También nos fijamos en Michael Bay. Medimos cuán locas debe permitirse que se vuelvan las cosas. Nuestro lema para el juego era 'velocidad, potencia de fuego y deslumbramiento visual'. Todo en el juego tenía que cumplir uno de estos requisitos de alguna manera".

Ryan cuenta que el proyecto avanzó bien, y hubo un único desafío real que el estudio tuvo que afrontar. "La manera en como se controla un juego de disparos por raíles, no tiene nada que ver como funciona un vehículo normal. No tienes 360 grados de libertad. Y los aviones enemigos que vuelan en formación, tienen que moverse sincronizados al avión del jugador, de manera totalmente falsa, de lo contrario nunca tendrás la oportunidad de abatirlos. Tuvimos que aprender los secretos, la forma en como funcionaban estas mecánicas, para que se sintieran de forma natural en nuestras manos. En general terminé muy satisfecho con los resultados. Es exactamente el tipo de diversión sencilla que queríamos fuera, pero con la suficiente profundidad para que tengas ganas de echar horas desbloqueando todo. Ojalá hubiéramos podido hacer más con los modos multijugador, y más personas tuvieran PSP para disfrutar el cooperativo local".

La serie permanece inactiva desde que se lanzó *Black Falcon*. El único lanzamiento notable ha sido la increíble conversión para 3DS de *After Burner II* desarrollada por M2 (solo publicada físicamente en Japón en la colección *Sega 3D Fukkoku Archives 3)*, pero disponible para descarga desde Nintendo eShop. Gozar el juego en cualquier parte con 3D estereoscópico es fabuloso, pero nos encantaría ver la serie de vuelta a las consolas domésticas. O incluso, mejor aún: a las salas recreativas, donde se hizo un nombre y a donde este juegazo realmente pertenece. ★



32X

No atesora la pretendida perfección arcade: funciona a 30 fps, la mitad que en la recreativa. Pero en 1995 era lo más parecido que podíamos conseguir... Aplausos para Rutubo Games por conseguir emular el escalado de sprites por software.



SATURN

Otra adaptación de Rutubo... y esta sí alcanza los extasiantes 60 fps, para conseguir la auténtica experiencia arcade en casa. Cierra el círculo de la perfección ofreciendo muchas opciones de juego, y soportando varios mandos analógicos.



DREAMCAST

Comparada con la soberbia adaptación de Saturn, esta de Dreamcast es decepcionante. No puedes cambiar los incómodos controles por defecto. Y la música suena... tensionada. Una conversión fiel y rápida en todo caso.



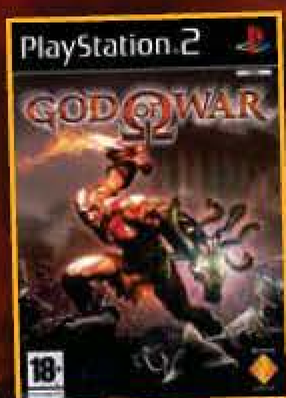
GAME BOY ADVANCE

Basada en el título original, en lugar de en su actualización (por las razones que se explican en el texto principal), es una adaptación decente que se esfuerza por brillar en la baja resolución de la pequeña pantalla de GBA.



3DS

No tanto una conversión como una sobresaliente remasterización por parte de los siempre eficientes muchachos de M2. Trae opciones y extras como para satisfacer a los fanáticos más volcados. Y el 3D aporta un extra visual brutal.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
» **DESARROLLADOR:** SANTA MONICA STUDIO
» **LANZAMIENTO:** 2005
» **PLATAFORMA:** PLAYSTATION 2
» **GÉNERO:** ACCIÓN



MÁS DEL CREADOR

KINETICA
SISTEMA: PLAYSTATION 2
AÑO: 2001

GOD OF WAR III
SISTEMA: PLAYSTATION 3
AÑO: 2010

GOD OF WAR (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: PLAYSTATION 4
AÑO: 2018

rebrand.ly/byneon rebrand.ly/byneon rebrand.ly/byneon rebrand.ly/byneon rebrand.ly/byneon rebrand.ly/byneon rebrand.ly/byneon rebrand.ly/byneon rebrand.ly/byneon

CÓMO SE HIZO
GOD OF WAR

byneon Neon147 byneon Neon147

CON SOLO UN JUEGO DE CARRERAS FUTURISTA EN SU HABER, EL SANTA MONICA STUDIO DE SONY NO ERA CONOCIDO CUANDO SE PUSO A TRABAJAR EN GOD OF WAR. POCO SABÍA EL TALENTOSO EQUIPO, QUE CREARÍA UNA DE LAS SERIES MÁS CÉLEBRES DE TODA LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO.

TEXTO DE ROBERT ZAK

NUEVO GRUPO (17/06/2022)
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:



» [PS2] Oh, ¿ves ese gigante de cabello ígneo, machacando legiones enteras con una sola mano? Es tu enemigo, Ares.


» [PS2] Ver a Cronos al fondo mientras asciendes al Templo de Pandora, es un ejemplo del cuidadoso encuadre de cámara del juego.

HA NACIDO UN DIOS

SE NECESITÓ MUCHO TRABAJO HASTA LLEGAR AL ICÓNICO DISEÑO DEL KRATOS QUE CONOCEMOS. NO SIEMPRE FUE BONITO...

Hay un momento en el *God Of War* original que, como una antigua vasija helénica que genera grietas superficiales a través de los siglos, muestra su edad con orgullo. Mientras escalas un acantilado hacia el Templo de Pandora, situado en la espalda del Titán Cronos, la cámara evoluciona con la pericia de un dron en las alturas, mirando hacia abajo. Desde tal punto de vista, observas la parte de acantilado que ya has recorrido, la espalda del formidable Titán perdiéndose en el desierto... y luego, mucho más abajo, el propio desierto, desplazándose a cada paso enorme, monumental, de Cronos.

Es una mareante exhibición de capas y pericia de cámara: una de las primeras llamadas de atención de que los videojuegos no obedecían a planos fijos, grúas o helicópteros como sí estaba sujeto el arquetípico cine a una arquetípica estructura de ubicación en los sistemas de filmación. *God Of War* demostró, con la solemne y contundente autoridad de una vengativa deidad griega, que los videojuegos podían ser más cinematográficos que el cine mismo.

Echando la mirada atrás, se trata de un juego de acción muy en la línea del inmensamente popular *Devil May Cry*, pero cosido al tema mitológico griego como idea infalible. Se llevó años de casi cancelaciones, escaramuzas conceptuales y lo que fue unánimemente descrito como un desarrollo difícil, en esencia. Y cuando todo salió bien, no debemos olvidarlo, fueron los habilidosos muchachos y muchachas del Santa Monica Studio (con solo un juego de carreras futurista poco conocido llamado *Kinetica*, de 2001, en su haber) quienes lo sacaron adelante.

Entrando en materia con el ciclo vital de PS2, con tanto para recordar y en su momento tanto sobre lo que aprender, el director creativo, David Jaffe, recuerda la influencia del juego japonés de acción *Devil May Cry* (con aquel abrigo carmesí que se deslizaba y hacía cabriolas, los malabares de Dante despachando enemigos con elegancia y estilo), aportando a PS2 imagen adolescente y moderna. Pero David quería ir más allá, fusionando ese estilo de juego arcade con algo más cinematográfico. Y en 2002, no había mejor lugar para buscar inspiración que en un videojuego vinculado al gran fenómeno fílmico de aquella época. "Habíamos visto el juego [*The Lord Of The Rings*] *The Two Towers*, con toda aquella interacción de fondo, donde parecía que podías vivir", cuenta David. "Creo que las llamamos 'escenas de corte durante el juego' o algo así, una especie de narración y eventos que ocurren durante el juego. Algo muy novedoso, y un auténtico dolor de cabeza por lo que empezar a trabajar".

> "ESA HABITACIÓN FUE NUESTRA PRUEBA DE CONCEPTO, LO QUE ANTE TODO NOS DIO LUZ VERDE"
> DAVID JAFFE

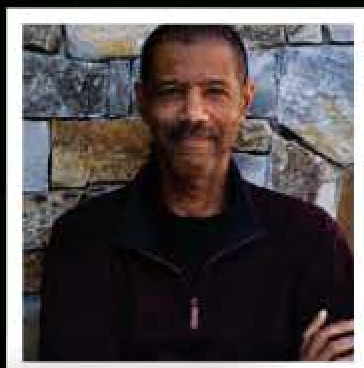
Solo hubo destellos de esa delicadeza cinematográfica cuando *God Of War*, o *Dark Odyssey* como aún era conocido por entonces, entró en fase de prototipo en 2002, un hito crucial para convencer al brazo editorial de Sony que el concepto funcionaría. Dicho prototipo era, como suele ser, rudimentario, y ▶



DAVID JAFFE
■ David emplea su tiempo administrando un canal homónimo de YouTube que cubre la industria de los videojuegos. En su programa de entrevistas diario, *Gabbin & Games* (*G+G*), habla sobre grandes temas, como cuál es el desarrollador más influyente del medio y qué personaje de Nintendo llevaría a cenar.



STEVE CATERSON
■ Steve trabaja como diseñador principal y productor para Hasbro, trabajando en juguetes que mejora conectándolos digitalmente. Recientemente, desarrolló la aplicación que complementa al juego de mesa Hero Quest y empezó a trabajar en la cabeza de un Deadpool controlado electrónicamente.



TERRY SMITH
■ Además de su papel central en la creación de Kratos, Terry es conocido por sus pinturas deportivas icónicas y su relevancia en hacer crecer IP para EA, Activision y Zynga. Recientemente ha vuelto a las pinturas deportivas, puedes disfrutar sus trabajos en imaginaryink.net, small-stars.com y terrysmithcreations.com

KRATOS ENMASCARADO
■ Los primeros conceptos de Kratos le presentaban como protagonista enmascarado, con la posible premisa de que debía usar una máscara como parte de su pacto con Ares. Al final se decidió que un rostro visible le daría más personalidad.





LOBO SOLITARIO
■ Uno de los conceptos más curiosos de Kratos fue este con un bebé a su espalda. David Jaffe dijo que el manga *Lobo solitario y su cachorro* inspiraron este look condenado al olvido.

RASTAS
■ Esta versión de Kratos, con rastas y la complexión más oscura de todas, no se consideró demasiado, pero dio un paso hacia un héroe menos protegido y con un estilo más tribal.





AZUL
■ ¿Qué es blanco y azul? Pues, ¡la bandera griega! Ese fue el pensamiento tras ese Kratos en blanco y azul antes de que cambiara a rojo. Para ser justos, esa bandera data del siglo XIX. 1.400 años después de Kratos, vamos.

ROJO
■ El Kratos que conocemos y admiramos.




» [PS2] Abatir una hidra que está destruyendo una flota de guerra griega fue un arranque tremendo.



» [PS2] *God Of War* fue un gran propulsor de los QTE, así que 'presiona X para apuñalar al minotauro'.

LA CAJA DE TRUCOS DE KRATOS

NO VAS A DERROCAR A UN DIOS SIN UN EQUIPO EN CONDICIONES

FURIA DE ZEUS
■ Te permite lanzar relámpagos a tus enemigos, especialmente a los pesados arqueros esqueléticos.

EJÉRCITO DE HADES
■ Cualquier ataque que implique invocar a los espíritus de los muertos se convierte en un favorito instantáneo de Retro Gamer.

IRA DE POSEIDÓN
■ Salta por los aires y convoca un círculo de relámpagos a tu alrededor. Parece muy relajante después de una dura semana de trabajo.

MIRADA DE MEDUSA
■ Puedes convertir a tus enemigos en piedra, nunca por el tiempo suficiente como para sentir que valió la pena.

CADENAS ÍGNEAS
■ Las cadenas que unen los brazos de Kratos a su espalda refulgen, ayudándote a seguirlo por la pantalla y dando a sus ataques el poder del fuego.

SIMBOLOGÍA GRIEGA
■ En un intento por hacer que Kratos pareciera más 'griego', Santa Monica Studios puso el símbolo de la Llave Griega en su carne, y en su taparrabos..

ESPADAS DEL CAOS
■ Kratos reparte muerte con muchas armas, pero estas espadas encadenadas a sus brazos, siguen siendo las preferidas.

"LA TRAGEDIA GRIEGA SEGUÍA AHÍ, PERO SE TRATA DE UNA TRAGEDIA QUE CABREA AL PROTAGONISTA Y LE SIRVE DE MOTIVACIÓN"
TERRY SMITH

▶ mostraba un soldado con armadura abatiendo esqueletos con gráciles y precisos movimientos de espada en varios niveles texturados a baja resolución. Solo la sala final del prototipo, una mazmorra de suelo brillante y pulido bañado por la luz del sol que se filtraba a través del techo, se construyó con el nivel de calidad que tendría el juego final. "Esa habitación fue nuestra prueba de concepto, lo que ante todo nos dio luz verde", explica David. "En el fondo de nuestras mentes pensamos, 'sí, ¿pero cómo demonios vamos a hacer que todos los niveles se vean así de bien?'".

No mucho tiempo después de los prototipos, con el juego creciendo bajo cierto espíritu 'la Mitología Griega se encuentra con la revista *Heavy Metal*', uno de los que David Jaffe llama "los héroes anónimos" del desarrollo de *God Of War*. el director de arte Terry Smith, entró en juego. El propio concepto del título estaba en entredicho en aquel momento. Terry pasó un tiempo con David hablando sobre lo que lo inspiraba, mientras paseaban por las tiendas de cómics de Los Ángeles.

De esas conversaciones, surgió un pensamiento, una idea: una 'versión terrorífica de *Jasón y los argonautas*'. "Aquello conectó con David, pero también conectó con el equipo, lo que aportó una filosofía desde la que construir el proyecto", explica Terry. "Todos los personajes, todos los jefes, este tipo de cosas, derivaba de aquello".

Por supuesto, *God Of War* no es un juego de terror. Pero su imaginería es más infernal que la




» [PS2] Esos reflejos, fruto de la magia técnica posible con cinco años de aprendizaje sobre PS2.



» [PS2] Los destellos resplandecientes que dejan las cadenas de Kratos son un espectáculo prodigioso.

mitología resplandeciente con la que muchos de nosotros crecimos. Esa que muestra el arte del renacimiento, donde las imágenes se usaban frecuentemente para representar valores cristianos idealizados. Las criaturas eran horribles, los humanos eran poco más que sacos de carne tirados en cualquier parte listos para ser desgarrados, y Hades no era esa representación del señor barbudo que había nacido en nuestra imaginación estimulada por tantas historias bienintencionadas clónicas, sino un monstruo con cara de cerdo más parecido a un demonio cristiano.

Tras la tarantinesca historia de venganza de Kratos, hay una tragedia griega, la del general espartano que, en un intento de salvar su propio pellejo, entabla un pacto con el dios de la guerra, Ares. Este tipo de acuerdos rara vez termina bien y, en este caso, acaba con nuestro arrogante héroe asesinando a su propia familia, blanqueando su piel para siempre con las cenizas de estos, y realizando tareas mezquinas para los dioses.

Pero en lugar de autocompadecerse en su complicada situación; abandonado por los dioses, quizá presto a sucumbir víctima de un cuento moralista como tantos héroes griegos antes que él... Kratos canalizó todo aquello en una ira incontenible. "Humanizó la experiencia divina", explica Terry. "La tragedia griega seguía ahí, pero se trata de una tragedia que cabrea al protagonista y le sirve de motivación". Una premisa angustiosa que nos habló directamente a aquellos de nosotros que en aquel momento nos escondíamos bajo sudaderas con capucha negra escuchando a Slipknot.



» [PS2] Luchar contra enemigos en cuerdas y paredes, uno de los placeres menores del juego.

Construir la figura de Kratos, el personaje icónico que conocemos hoy día, fue una odisea en sí misma. Su nombre comenzó siendo Dominus (que presumiblemente se eliminó tan pronto los desarrolladores se dieron cuenta de que ese era un nombre romano, no griego), y los rediseños del personaje se convirtieron en tarea más rutinaria que habitual (ver apartado 'Ha nacido un dios'). El gran avance visual llegó cuando David Jaffe estaba viendo una película en casa con su esposa.

"Estábamos viendo *American History X*, y llegó esa escena en la que los polis detienen a Ed Norton tras haber pisoteado al tipo. No tenía ningún maldito miedo. Solo como, 'ni siquiera existes. Estoy por encima de ti'", recuerda David. "Y entonces mi esposa, que estaba sentada a mi lado en aquel momento, dijo: 'odio decir esto porque es un maldito nazi, pero está jodidamente bueno en esta película'".

Aquella epifanía sobre la crudeza de un protagonista calvo sin apenas ropa pronto fue integrada en el diseño de Kratos. Se le retiró su armadura espartana, dejándolo con poco más que un taparrabos. En respuesta a las quejas de que no parecía lo suficientemente 'griego', Terry Smith y el artista Charlie Wen elaboraron un diseño en torno al motivo de la Llave Griega; un popular diseño serpenteante de ángulo recto repetido, que solo para resaltar la conexión nazi de Kratos, se parece mucho al diseño de la esvástica. Un patrón que no solo estaría presente en el taparrabos de Kratos, sino también como tatuaje, en su cuerpo: comenzando por el rostro y arrastrándose por toda su efigie. "Algo que también verías en un héroe de cómic", dice Terry. "Estás creando un antiguo dios griego como un superhéroe, pero no puedes ponerlo en espándex". El sencillo diseño de Kratos presentaba un gran inconveniente: quedaría engullido por el imponente decorado. Dante de *Devil May Cry* tenía su capa carmesí levitante, David Jaffe también recuerda la bufanda enormemente larga del héroe de *Shinobi* versión PS2. Kratos necesitaba su truco equivalente.


» [PS2] En este plano trabajó el estudio de manera extra para el E3 2004. La multitud quedó atónita.

El destello de inspiración llegó de Jo Wright, quien pensó en usar las cadenas que atan las espadas de Kratos a sus brazos. "Empezó a explicar cómo podíamos ponerles partículas, encenderlas y agitarlas en elegante balanceo a su alrededor", recuerda David. "De ese modo, estuvieras donde estuvieras, siempre verías las cadenas. Y las armas cedieron el paso a esto. Es un testimonio de cómo muchas de las cosas a nivel narrativo, como la pálida piel de kratos y las Espadas del Caos, surgieron primero por razones puramente mecánicas y artísticas".

En un juego de tan enorme ambición cinemática, hubo que hacer concesiones, negarse a opciones, tomar decisiones. En el prototipo, vemos



» [PS2] Lo desinteresado de este cremador del Templo de Pandora resulta tranquilizador en comparación con otros personajes.


» [PS2] Aún con todas sus cinemáticas, *God Of War* apostó por las tontas persecuciones de rocas.


» [PS2] Posiblemente al auténtico Hades no le gustara esta interpretación de él.

al héroe volando con alas (en clara inspiración del mito de Ícaro), idea que David expresó con tristeza, debía morir en la sala de montaje. El director de arte Steve Caterson también recuerda que David quería que las Espadas laceraran su carne cuando estuvieran envainadas. “Pasamos meses intentando descubrir cómo hacer que eso sucediera. Y podríamos haberlo hecho, pero jamás de un modo que mereciera la pena”, argumenta Steve. “Así, volvió y dijo: ‘podemos tirarnos dos meses haciendo eso, o dos meses haciendo que los efectos de fuego de las cuchillas luzcan grandes y robustos. ¿Qué prefieres?’”.

Los efectos de fuego ganaron, naciendo así el brillo característico de las Espadas del Caos, que rodeó cada uno de los ataques de Kratos con fulgor mortal. Los enemigos eran acuchillados con la elegancia de un bailarín de ballet, cegado por el destello de su frenesí mortal.

Durante un tiempo, el equipo no entendió por qué los supuestamente contundentes ataques de Kratos carecía de una sensación real de impacto en sus enemigos. El conocimiento llegó con una acertada observación del diseñador de combate, Eric Williams, quien señaló que la explicación residía en la paleta de colores enemiga: “tenían un mapa de texturas demasiado detallado”, dice David. “Por lo que Eric dijo que debían centrarse en tres colores: el principal, uno secundario y apenas un tercer color. De repente, empezamos a construir personajes de aquella manera y... podías leerlos. Ver mejor sus animaciones, sus movimientos”.

> “HUBO GENTE QUE NO PUDO TRABAJAR BAJO AQUELLAS CONDICIONES. PERO QUIENES SÍ PUDIERON HACERLO, ERAN MUY, MUY BUENOS”
> STEVE CATERSON

A pesar de que el equipo de desarrollo estaba formado por lo que David y Steve definieron como “los mejores talentos con los que han trabajado”, la amenaza de la cancelación de *God Of War* abrazó amargamente gran parte del desarrollo. Fue solo una vez que el juego se reveló a un asombrado público en el E3 2004, que estuvieron seguros de estar ante algo auténticamente especial. Siendo consciente de que el E3 podría significar una encrucijada crítica en el viaje del juego, Terry Smith decidió refinar una de las secuencias que se incluirían en la demostración, con algo de aquel estilo cinematográfico que haría al juego tan famoso. Es la escena en la que Kratos corre por un largo puente hacia el Templo de Pandora. “Cuando comienza a correr, permanecemos con él, va hacia aquella hermosa pintura mate del Templo [creada por Charlie Wen]”, rememora Terry. “Entonces, la cámara comienza a caer. Y luego para, se mueve hacia atrás... y cuando ya está muy lejos, corta hacia él, cuando llega allí”.

Es un momento increíble, amplificado por la grandilocuente música orquestal, que puntualiza perfectamente cada movimiento de cámara, cada transición. Se podría argumentar que este no fue solo el momento que aseguró el futuro del juego, también mostró al mundo que todavía le quedaba mucha vida aún sin explotar a la vieja PlayStation 2, la cual sería producida hasta 2013.

La malhumorada bastardización comiquera en clave mitológica griega de *God Of War* colorea nuestra memoria, provocando que lo recordemos tan estéticamente arenoso como los dientes apretados de nuestro antihéroe. De hecho, la paleta de color del juego era escandalosamente vibrante, gracias a un enfoque artístico inspirado en pinturas de fantasía y películas de Pixar, entre otras cosas. “Mi dirección se basaba en que tenías que pintar cálido y frío, no luminoso y oscuro, lo que significa que las sombras no se volvían negras si-

ODISEA OSCURA

NO SABÍAN SUS CREADORES, QUE GOD OF WAR SERÍA UNA SAGA QUE RESISTIRÍA LA PRUEBA DEL TIEMPO



GOD OF WAR II

FORMATO: PLAYSTATION 2
AÑO: 2007

A pesar de que la secuela fue lanzada en PS2 tras el lanzamiento de PS3, podría decirse que fue más impresionante que muchos títulos para la entonces nueva generación. En muchos sentidos más grande y majestuoso que el original, marca el comienzo de la venganza de Kratos contra los dioses tras su traición.



GOD OF WAR: BETRAYAL

FORMATO: MÓVILES
AÑO: 2007

Tal vez IGN se vino muy arriba cuando llamó a este “el auténtico tercer juego de la franquicia”, pero dado que era un juego Java diseñado para teléfonos limitados, este ‘Yo contra el barrio’ en 2D resultó impresionante. Todo tu progreso se perdía cuando recibías una llamada, normal que te comportaras en esos casos como Kratos con tus amigos.



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

FORMATO: PSP
AÑO: 2008

Chains Of Olympus pone a Kratos en el centro del conflicto entre el dios del sol Helios y el titán Atlas. En ausencia de Helios, el dios de los sueños Morfeo manda a dormir a gran parte del mundo, aunque es curioso que jamás llegues a encontrarte con tan enigmático antagonista.



GOD OF WAR III

FORMATO: PLAYSTATION 3
AÑO: 2010

La primera excursión de Kratos a PS3 resultó ser una explosión de violencia destructora de dioses tal, que poco quedaba ya para hacer en Grecia, lo que justifica por qué el siguiente juego de la cronología lo llevó a los climas gélidos de Escandinavia. Posiblemente, el juego visualmente más asombroso de aquella generación.


» [PS2] Ares no pasa demasiado tiempo en pantalla, pero no olvidarás con facilidad esa melena ardiente.


» [PS2] Ya bien entrados en el juego llegarán los ágiles Sátiros, excelentes oponentes de batalla.

no que usabas morados y azules en su lugar", dice Terry. "Se trataba de que los artistas pensaran más en términos 'fantásticos' que realistas".

Tras las perceptibles exclamaciones de sincero asombro que se escucharon en el E3 ante la asombrosa visión de la demostración (así como la brutal ferocidad con que Kratos destrozó a sus enemigos), redoblaron sus esfuerzos para asegurar que la cámara se movería y colocaría de tal modo que potenciara cada encuadre. En un momento en que los juegos tendían a poner en manos de los jugadores el control total de la cámara para poder explorar cada rincón de esos mundos esculpidos en piedra poligonal, *God Of War* remó contra corriente.

La precisa dirección de cada toma, corte y panorámica en *God Of War* provocó que no se desperdiciara ni uno solo de los recursos técnicos de PS2. "Todo el mundo estaba construyendo universos complejos y completos, donde la gente podía mover su cámara a placer, escudriñando todo. Controlando la cámara, podíamos realizar un conteo de polígonos y ser más creativos", recuerda Terry. "Podríamos calcular mejor lo que veían los jugadores. Crear una historia y una narrativa más convincente, como ir a ver una buena película".

Todo aquel durísimo e ingenioso trabajo tuvo un coste. El desarrollo de *God Of War* fue quemando a los directores de arte hasta que llegó a Steve Caterson, quien asegura que la crisis era inevitable en una producción a aquella inmensa escala. "Trabajábamos muchas horas. Odiábamos aquellos momentos cruciales en que los creativos fluían intentando esa 'pequeña última cosa'; era una bola de nieve porque tocar algo implicaba mover algo para la siguiente persona, y después otra persona tras esa, y así sucesivamente. Hubo gente que no pudo trabajar bajo aquellas condiciones. Pero quienes sí pudieron hacerlo eran muy, muy buenos".

David Jaffe reconoce que el desarrollo fue complicado, con los ánimos en ocasiones forzados y el trabajo yendo más allá de horas prudenciales. "El hecho es que cuando estás tratando de hacer algo nuevo, grande y diferente, no llega en un horario de nueve a cinco ni trae consigo una hoja de ruta", dice. "Y eso no funciona para todos. Debe quedar claro para cada trabajador, cuando es contratado, que es la cultura que tiene el estudio. En nuestro caso, eso es lo que éramos. Queríamos ser los mejores".

God Of War emergió de su desarrollo ardiente y agotador en marzo de 2005. Consiguió el elogio de la crítica y presentó a Kratos al mundo, naciendo así un nuevo icono para Sony que mostraría su rostro ceñudo asociado a la marca de sus consolas durante generaciones. Su reciente reimaginación como padre cansado de pasado oscuro ilustra la imperecedera creatividad de Santa Monica Studios en la evolución del antihéroe más misántropo de los videojuegos, no sin antes dejar un panteón de destrucción a su paso. *



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

FORMATO: PSP
AÑO: 2010

■ Lanzado para PSP al mismo día que *God Of War III*, *Ghost Of Sparta* es, quizás, el contrapunto vital para el debut sociópata de Kratos en PS3. Presenta a su hermano, Deimos, y la relación inevitablemente complicada entre ambos. Además, pone a Kratos cara a cara con su yo infantil.



GOD OF WAR: ASCENSION

FORMATO: PLAYSTATION 3
AÑO: 2013

■ Posiblemente la entrega más desapercibida de todas, *Ascension* fue objeto de burlas por su modo multijugador que, en realidad, era bastante divertido. Siguió siendo un espectáculo de aúpa, presentando batallas contra jefes alucinantes y una historia ambientada incluso antes de los hechos del juego original.



GOD OF WAR

FORMATO: PLAYSTATION 4
AÑO: 2018

■ Más viejo, más sabio, con más barba y con un hijo que cuidar, un Kratos de vuelta de todo acabó propiciando el gran cambio en la dirección de la serie. Cámara sobre el hombro, combate cercano y con la acción teniendo lugar en la mitología nórdica, contando una historia conmovedora sobre un chico malo histórico de los videojuegos.



GOD OF WAR: RAGNARÖK

FORMATO: PLAYSTATION 4
AÑO: 2022

■ Este año, Kratos y su hijo Atreus continuarán su periplo nórdico, intentando llegar al fondo de una profecía que predice el inminente apocalipsis nórdico de Ragnarök. En su viaje a través de los nueve reinos, la pareja se enfrentará a Freya y Thor, además de tropezarse con el propio dios de la guerra en la mitología nórdica, Týr.

Futuro Clásico

Títulos de hoy que seguirás jugando el día de mañana



Información

» **Sistema:** PC
» **Año:** 2018
» **Compañía:** Extremely OK Games
» **Desarrollador:** Matt Makes Games
» **Personas Clave:** Maddy Thorson, Noel Berry

En Detalle

» Había indicios de que el personaje principal es una mujer trans, lo cual fue confirmado por el desarrollador Maddy Thorson.

» La montaña se llamó Celeste porque el equipo buscó en Google 'montañas de la Columbia Británica', y les gustó 'Monte Celeste'.



» [PC] Hay habitaciones revestidas con pinchos, y no dejan margen de error.

Cómo una obra maestra del plataformeo, que combina el desafío extremo con una íntima historia personal sobre salud mental, ha podido codearse con los grandes títulos del género

Texto de Paul Walker-Emig

CELESTE

EL TRASFONDO

Matt Makes Games ('Matt Hace Juegos') saltó a la fama como estudio por crear lo más parecido a ese titulazo de referencia que la tristemente fallecida consola Ouya haya tenido nunca: *TowerFall*, lanzado en 2013. Los tímidos susurros comentando las bondades de su multijugador al principio, que pronto se convirtieron en bramidos unánimes de alabanza, sacaron al juego de los confines de la Ouya y lo llevaron a PC y PS4 como *TowerFall Ascension* en 2014. Aclamado como el líder entre una enorme avalancha de lanzamientos independientes, trajo vida nueva a los divertimentos de juego local en aquel momento. La mecánica perfectamente precisa sugería que un gran estudio con enorme potencial había desarrollado tan magno plataformas, cuando la realidad era otra: *Celeste* nació en cuatro días como reto de Game Jam, llevado a término por Maddy Thorson y Noel Berry de Matt Makes Games para Pico-8, una consola virtual que emula las estrictas limitaciones del hardware para juegos ochentero. Al ver potencial en sus mecánicas de vieja escuela, duras como una roca a la que tienes que llegar saltando de plataforma en plataforma, el dúo decidió expandir el concepto, trabajando con el resto de sus colegas para erigir lo que eventualmente se convertiría en la obra maestra aclamada por la crítica que es *Celeste*.

EL JUEGO

Celeste es un juego sobre escalar una montaña. Controlas a Madeline, que puede correr, saltar y realizar una carrera en el aire en ocho direcciones distintas. Esta, ¿limitada? paleta de habilidades, debe combinarse en patrones intrincados que requieren una sincronización y precisión perfectas, para superar elaborados desafíos plataformeros rebosantes de pinchos afilados y caídas mortales. Morirás mucho, pero los reinicios rápidos te permitirán saltar e intentarlo y probar una y otra vez hasta que refines tu técnica y puedas avanzar. Es un ciclo repetitivo, y afrontar y superar lo aparentemente imposible te proporcionará una embriagadora sensación de poderío deífico, exultante mezcla entre habilidad vía ensayo y error adquirida e improvisación felizmente acertada en dulce mesura con una pizca de suerte.

Como cabría esperar de una montaña que sigue la lógica de un videojuego, todo se vuelve más difícil según avanzas hacia la cima. Este aumento





» [PC] *Celeste* trata el tema de la salud mental con delicadeza y comprensión.



» [PC] Las plumas Doradas te transformarán en una bola voladora que te guiará cuidadosamente a la seguridad.



» [PC] Madeline lucha para lidiar con la amenaza de su propia sombra, Badeline.



» [PC] No puedes aguantar para siempre; el agarre de Madeline irá cediendo rápidamente.

Puntos Clave

FRESAS SECRETAS
A menudo verás, y muchas veces en lugares ocultos, fresas flotando por el nivel. Estas ofrecen un desafío extra para aquellos que lo deseen, probando tus habilidades para ver si puedes pillarlas.



CARAS B
Los casetes coleccionables ocultos desbloquean versiones 'B' más difíciles de los niveles. Supéralos y desbloquearás una cara 'C' todavía más difícil.



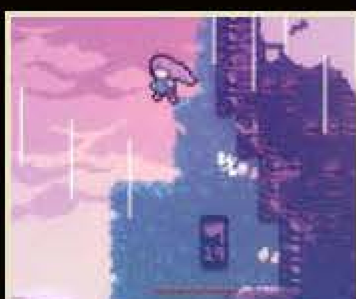
PROBANDO
Es muy recomendable practicar, ensayar y probar las habilidades desarrolladas.



MONTAÑAS MELODIOSAS
Celeste recibió muchos premios por su fantástica banda sonora, compuesta por Lena Raine.



ESCALADA RÁPIDA
Celeste goza de gran popularidad entre la comunidad de speedrunners.



en la complejidad pone a prueba las habilidades que vas desarrollando, pero *Celeste* no confía solo en eso para mantener el interés. Se presentan nuevas ideas, plataformas que cambian de posición según corres, encuentros similares a los que tendrías con jefes y diamantes que recargan tu carrera en el aire cuando los tocas, creando el potencial para secciones en las que esencialmente vuelas, sin tocar nunca el suelo.

Y con todo lo relatado, el juego siempre funciona. Plataformeo ajustado al píxel, control impecable que explica: si has fallado, es tu culpa... fantástico nivel de dificultad, mediante el ajuste de asistencias: escalar, más saltos aéreos, velocidad del juego... un sistema sorprendente por lo flexible que accesibiliza el juego a todos los niveles de habilidad sin socavar su naturaleza extrema.

Y esto en cuanto a la literalización de una acción, escalar la montaña. Pero también jugamos con las metáforas. En *Celeste* luchas con la salud mental, que afecta profundamente a la protagonista. La dificultad en la escalada, el conflicto con su sombra Badeline, las interacciones con personajes que hablan sobre la ansiedad, cómo afecta esto a la vida de Madeline, cómo la enfrenta. No es que *Celeste* sume una historia personal sobre un problema agudo de salud mental a un asombroso juego de plataformas; más bien, esos dos componentes están intrínsecamente relacionados, agrupados, entretejidos de tal modo que generan un eco que la otra parte escucha, en una simbiosis de mejora mutua para beneficio del juego.

POR QUÉ ES UN FUTURO CLÁSICO

Entrar como elefante pixelado en la cacharrería de los títulos de plataformas clásicos atemporales y pretender que no te linchen es mucho pretender. Más cuando hablamos de los juegos protagonizados por Mario en la era NES y SNES, en los que indudablemente *Celeste* se inspiró, que (le) pusieron el listón tan alto desde el principio. *Celeste* es un plataformas de tan alta calidad, que solo saltando y corriendo, logra hacer precisamente eso.

Tienes el núcleo correcto, las plataformas. Y ya sabemos, cortesía de la serie Mario, qué bien envejece el clásico concepto mecánico de apurar saltos en 2D. Así como la brillantez de aquellos juegos de hace 30 años no se ha perdido hoy, también lucirá *Celeste* según mire su pasado desde el futuro. Cada vez que volvamos a él, que no serán pocas, recordaremos, viviremos, jugaremos la alta calidad que impregna todos y cada uno de los aspectos del título: su arte hecho píxeles, una banda sonora evocadora y espeluznante, ritmo, diseño de niveles, configuraciones de dificultad bien consideradas y repartidas, narración y, por supuesto, ese ajustar la plataforma al píxel tan perfecto. Es la base perfecta de su arte lúdico, no único en su especie pero sí especial como evolución de la perfección. Y así se mantendrá, lo sabemos, mucho, mucho tiempo. ✱

Quien tiene un THE A500 MINI tiene un tesoro

¿QUÉ PODEMOS CONTAR A ESTAS ALTURAS DE THEA500 MINI QUE NO HAYÁIS LEÍDO YA? HAY ANÁLISIS EN BLOGS ESPECIALIZADOS Y EN PRENSA GENERALISTA; YA SABÉIS QUE ES UN PRODUCTO DE LOS DISEÑADORES DE THEC64, QUE CONTINÚA CON SU FILOSOFÍA DE EMULAR DE FORMA BASTANTE FIEL EL ORDENADOR DE COMMODORE; Y QUE EJECUTA LA VERSIÓN 3.3 DE AMIBERRY SOBRE UNA PLACA CON UN PROCESADOR ARM.

TEXTO DE JAIME GONZÁLEZ

Sabéis que incluye una buena selección de juegos originales, que el teclado es de atrezo pero se le puede conectar uno externo, que incluye una versión reducida del Tank Mouse original y una réplica del mando de Amiga CD32. Que tiene un conector de vídeo HDMI (muy conveniente para verlo en televisores y monitores modernos), que se puede seleccionar la salida en 50 o 60Hz, y que es tan pequeño y tan cuco que la familia no va a poner pegas si nos lo compramos porque ocupa casi nada y queda resultón junto a la tele del salón.

Una comunidad muy activa de aficionados se está encargando de ampliar las posibilidades del aparato. Una comunidad que ha eclosionado espontáneamente a partir de usuarios que miraban con recelo el aparato, que ahora son entusiastas defensores del mismo y aportan y crean nuevos documentos y materiales. En el foro RetroWiki (retrowiki.es) hay un hilo ('Distro TheA500 mini de Retrowiki') en castellano dedicado a explicar qué novedades incluyen las actualizaciones del sistema, a explicar los pros y los contras de cada una de ellas. Además comentan cómo modificar la configuración del emulador a bajo nivel, e incluso han iniciado un proyecto (no apto para miedosos) de convertir el falso teclado original en uno realmente usable; implica tener nociones y algo de habilidad con la marquetería y la electrónica a partes iguales.

Así que aquí nos tenéis, estrujándonos los sesos para aportar algo original, y eso es lo que vamos a intentar a partir de aquí. Una de las características del aparato que no se ha explicado muy bien hasta ahora es la de cómo añadir más juegos, aparte de los que incluye de fábrica. En las instrucciones del aparato se nos detalla un procedimiento que parece engorroso, que no consiste en simplemente 'meter las ROM en un pendrive y enchufar'. Pero para empezar, una aclaración en tono de advertencia: las ROM del Amiga son las que contienen parte de su sistema operativo (el Kickstart); los juegos de Amiga no son ROM.

Los juegos de Commodore Amiga se distribuían en disquetes (de 3,5 pulgadas), y más adelante en CD-ROM. Los juegos de Amiga se han preservado como imágenes de esos disquetes o esos CD (repetimos, no son ROM), así que los diseñadores del aparato tenían que inventar alguna manera sencilla de cargar esos volcados.

Para entender cómo maneja los programas externos THEA500 nos ponemos al habla con Mauricio Muñoz Lucero (alias SyX), para que nos explique qué es WHDLoad y por qué ha sido el programa elegido por los creadores del Amiga 500 Mini para gestionar el acceso a los juegos. Este es su relato:

"Durante la época comercial del Amiga hubo multitud de herramientas que permitían degradar los Amigas ampliados y así poder correr todos esos juegos que solo funcionaban en un Amiga 500 pelado. Esas utilidades hacían cosas tan variadas como desconectar los cachés de las CPU posteriores al 68000; cargar la ROM del Kickstart 1.3 en RAM en el caso de que tu sistema usara una versión posterior a esa 1.3 que venía con los A500, ya que había juegos que usaban direcciones específicas de esa ROM y que ya no se encontraban en la misma posición de memoria que en versiones posteriores; desactivar las disqueteras externas, porque el sistema operativo reserva unos cuantos KBs de RAM por cada disquetera que tengas conectada, y había juegos que te decían que no tenías RAM suficiente; desactivar las ampliaciones de memoria extra que tuviese tu máquina, porque podían causar incompatibilidades, etcétera. Además, a veces tenías que prescindir de la protección del juego, porque algunas medidas contra copia solo funcionaban en un 68000 a 7,14 MHz, la velocidad del Amiga 500.

A modo de curiosidad, esas primeras herramientas que mejoraban la compatibilidad del software con



WHDLOAD ES LA OPCIÓN ÓPTIMA PARA GESTIONAR LA CARGA DE JUEGOS EN THEA500 MINI



Amigas ampliados fueron creadas por los propios crackers, para poder usar el hardware extra de que disponían para ayudarles a la hora de desproteger los juegos.

Para entender un poco mejor la situación del Amiga y esa falta de sintonía que parecía existir entre las casas comerciales y los usuarios, tenemos que trasladarnos a esa época y recordar cosas como que el precio de cualquier ampliación importante, como más memoria, tarjetas aceleradoras o discos duros (SCSI o variantes propias) para un Amiga o ST podían fácilmente duplicar o triplicar el precio original de las máquinas. Al principio, encontrar Amigas o ST tan ampliados era algo poco común, al contrario que sucedía con los compatibles PC. Debido a ello, las empresas no solían dar soporte a ningún tipo de ampliación en los juegos de Amiga o ST, ya que consideraban que solo las tendrían los usuarios de aplicaciones profesionales.

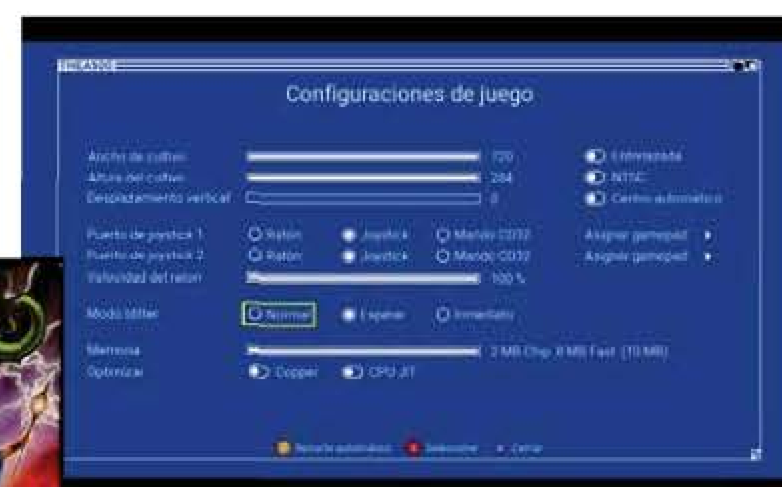
Algo que tampoco ayudaba era la altísima piratería existente. Las compañías empezaron a usar sistemas de protección más sofisticados para intentar retrasar lo máximo posible el proceso de desprotección de sus juegos, y consideraban que hacer un juego instalable en disco duro podría facilitar el proceso de desprotección en estos sistemas, que no generaban tantos beneficios como los compatibles PC.

Pero con el transcurrir de los años, las ampliaciones se hicieron más comunes entre los usuarios. De hecho, durante la primera mitad de los 90, coincidiendo con el comienzo del final de la era comercial del Amiga, raro era el usuario que no tuviese su sistema ampliado con más RAM, disqueteras externas, CPU mejores que el 68000 original o nuestros primeros discos





» Aquí lanzamos el juego que queramos con HOME, o lo configuramos con MENU.



» Selecciona el pad de la CD32, ajusta el rendimiento del ordenador, ¡y a jugar!



duros; por lo que ante la imposibilidad de ejecutar nuestros juegos originales y solo poder hacer uso de juegos desprotegidos, algunos empezamos a publicar instaladores de disco duro para originales específicos, así como parches para desactivar las protecciones o esos problemas que hacían los juegos incompatibles con nuestras máquinas ampliadas. Por ejemplo, en mi caso, los primeros que lancé fueron para *Bubble Bobble* y *Rick Dangerous*.

Poco después, en el año 96, vi nacer el WHDLoad, un proyecto muy esperanzador que pretendía generalizar todos esos parches que habían salido de forma individual, permitiendo ahorrar esfuerzos al crear un sistema común que facilitase ese proceso de parchear juegos y hacerlos instalables en disco duro.

Aunque WHDLoad no fue la única herramienta del tipo, también existía un sistema parecido, el JST de Jean-François Fabre. Pero WHDLoad fue la que terminó llevándose el gato al agua. Personalmente creo que su éxito fue en gran parte debido a su magnífica documentación, que ayudaba mucho en la tarea de convertir rápidamente los instaladores individuales a ese sistema general, el cual además permitía soportar fácilmente extras específicos para cada juego, como guardar tablas de records, meter pokes, grabar partidas o, como en el parche que hice para *After the War*, corregir esa paleta tan oscura que se importó directamente de la versión de Atari ST.

En todo caso, WHDLoad nunca fue un alegato a la piratería, ya que solo te suministra un instalador para pasar el juego original al disco duro. Fue más una respuesta de nosotros, los usuarios, a la falta de soporte por parte de las casas comerciales".

DINAMIC Y THEA500 MINI: AMIGAS ÍNTIMAS

THEA500 no solo emula un Amiga 500 básico, sino también modelos con procesadores más rápidos y gráficos AGA, así que para dar soporte a los juegos más antiguos era necesario parchearlos; y, como nos dice Mauricio, lo más sencillo era usar WHDLoad, que además nos deja lanzarlos, acelera la carga, graba partidas y nos libra del molesto cambio de disco en los títulos que dependen de más de un disquete.

Ahora bien, y como nos recuerda el fabricante de THEA500 Mini, debemos utilizar exclusivamente juegos originales, o cuya distribución haya sido autorizada por sus propietarios. Así que nos hemos puesto en contacto con Pablo Ruiz, fundador en 1984 junto a sus hermanos Víctor y Nacho de Dinamic, para que nos eche una mano en la tarea de dar de comer a vuestros Minis. Su generosidad nos ha dejado pasmados: ¡nos ha dado permiso para facilitar un enlace de descarga de varios de sus juegos para Amiga! Y los hemos preparado para funcionar directamente en THEA500 Mini.

Para disfrutarlos, hay que descomprimir el contenido del archivo en la carpeta THEA500 del pendrive que tengamos preparado según las instrucciones del fabricante, y podremos gozar de clásicos como *After the War*, *Aspar GP Master*, *Astro Marine Corps*, *Mega Phoenix*, *Navy Moves*, *Risky Woods* o *Satan*.

Una vez que tenemos los juegos en el pendrive, y el pendrive insertado en THEA500 Mini, aparece un nuevo icono en el carrusel de juegos.

Desde ahí podemos acceder fácilmente a cada uno de ellos. Los lanzamos con el botón HOME del mando, aunque también es posible alterar la configuración de cada uno de ellos, individualmente, con el botón MENU.

Unos breves apuntes al respecto de estos parámetros. Las variables "Ancho de cultivo" y "Altura del cultivo" se entienden mejor si las traducimos como ajuste horizontal y ajuste vertical de la pantalla. Es recomendable seleccionar Mando CD32 (en lugar del joystick) en el puerto 1 para no tener problemas a la hora de acceder al teclado virtual.

Como escribíamos un poco más arriba, THEA500 se puede comportar como distintos modelos de Amiga, y por ese motivo no tiene mucho sentido comparar su rendimiento con una máquina real. Pero tenemos varias opciones para optimizar el funcionamiento del emulador para que no se ralentice o pegue tirones, que pasamos a describir a continuación.

El Modo Blitter se puede desactivar, o dejar que el emulador lo active, o forzarlo. El Blitter es un circuito que sirve para copiar bloques de memoria Chip de forma más rápida que con la CPU del Amiga, y se usa para pintar gráficos, por ejemplo. Aunque ese proceso sea rápido, lleva tiempo, y si dejamos que el emulador siga el proceso del Amiga (modo 'normal') conseguimos una mayor fidelidad, y por tanto más compatibilidad con el sistema original. Si lo forzamos, el emulador optimiza el funcionamiento del Blitter haciendo que la copia de datos se realice de forma inmediata. Es más rápido, pero hay juegos que dependen que la copia se haga de 16 en 16 bits.

En el menú de Optimizar tenemos las opciones Copper y CPU JIT. Con CPU JIT aceleramos la ejecución de las instrucciones por parte del emulador, sin cuidar que el tiempo que tarda en realizarse cada instrucción sea fidedigno. Por defecto está desactivado para parecerse más a la máquina real

Con Copper pasa algo parecido. En palabras de SyX, "para emular fielmente deberías ejecutar una instrucción de la CPU, una del Copper, una del Blitter, una del audio, y para eso el emulador exige mucha CPU del THEA500. Si puedes definir todos los cambios del Copper para una línea antes de pintarla, los dibujas del tirón y eliminas ese paso de CPU, Copper, Blitter… Reduciendo esos cambios continuos, se acelera la emulación y permites que un ARM emule un Amiga. Emular un A500 con precisión necesita mucha CPU". ✱

Claves para jugar a los títulos obsequio de Dinamic

NO ESTÁN TODOS LOS QUE SON, PERO SÍ SON TODOS LOS QUE ESTÁN. HEMOS ELEGIDO LOS TÍTULOS QUE MEJOR SE AJUSTAN AL FORMATO DE THEA500 PARA QUE LOS GOCÉIS SIN NECESIDAD DE CONECTAR UN TECLADO EXTERNO.

AFTER THE WAR

(JUNIO 1989)



■ Requiere elegir la parte del juego a la que se quiere acceder desde el teclado virtual. Pulsamos el botón de MENU en el mando, y desde ahí seleccionamos la tecla 1 o 2 en función del nivel que nos apetezca. En la primera parte, el botón Y del mando permite dar patadas, el B soltar puñetazos y A, saltar. En la segunda parte, con B disparamos y con Y nos agachamos. Recordad que el manejo del arma en la segunda parte es parecido al del tanque de *Metal Slug*.

ASTRO MARINE CORPS

(NOVIEMBRE 1989)



■ Nada más iniciarse, muestra el menú de WHDLoad, que se puede saltar con el botón B del mando. En el menú del juego tenemos que sacar el teclado virtual, pulsar F2 para seleccionar joystick, salir del teclado virtual, y, ahora sí, comenzar el juego pulsando B. Con A saltamos, con B disparamos proyectiles normales, y con Y tiramos bombas. En este título merece la pena optimizar el rendimiento de Copper para que no se aprecien ralentizaciones.

GRAND PRIX MASTER AKA ASPAR GP MASTER

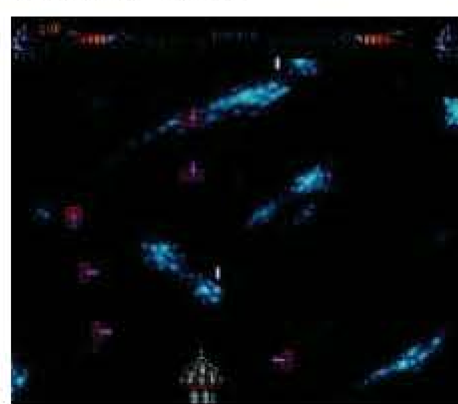
(OCTUBRE 1988)



■ El menú se puede manejar desde el mando. Con B le damos al embrague. El gameplay va un poco acelerado, pero este juego es una debilidad del que suscribe este artículo. Algunas veces consigo quedar entre los diez primeros del campeonato, o al menos lo conseguía cuando me sabía los circuitos. Esto es esencial si quieres llegar medianamente lejos: memoriza el trazado para colocarte bien al final de las rectas.

MEGA PHOENIX

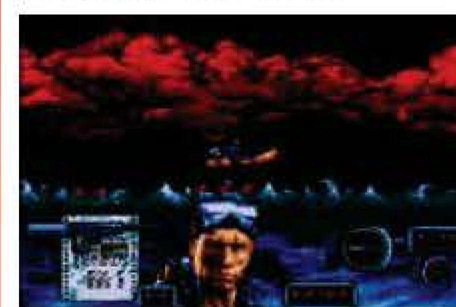
(ABRIL 1991)



■ B es vuestro botón de disparo. Si queréis meter el nombre en la tabla de records, tendréis que utilizar el teclado virtual. Y la gracia de este título está precisamente en eso, en que las puntuaciones se quedan guardadas, en que nos picamos e intentamos superarnos como en los viejos tiempos, como en la máquina del bar de debajo de casa. ¡Una vez que le cojamos el truco, ya no pararemos hasta llegar a EVIL OREJUT!

NAVY MOVES

(DICIEMBRE 1988)



■ De nuevo, requiere entrar en el teclado virtual para elegir la parte del juego a la que se quiere acceder. A *Navy Moves* lo amas o lo odias. Jugarlo sirve para entrenar los reflejos, pero también la resiliencia frente a los avatares de la vida. Si eres capaz de contener la frustración y de alcanzar un nivel zen de concentración como para saltar las minas sin pestañear, habrás evolucionado a otro estadio de la humanidad. Como fan irredento os recomiendo que reconfiguréis el mando para asignar la acción de salto al segundo botón de disparo.

RISKY WOODS

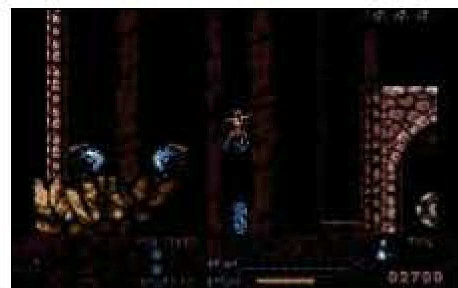
(SEPTIEMBRE 1992)



■ Saltamos la pantalla de WHDLoad con el botón B del mando, y empezamos a jugar y disparamos con el mismo botón. El botón A sirve para saltar. No está de más trastear con las opciones de optimización del menú, pero CPU JIT quizá haga cosas raras. Acordaos de que para destruir los monolitos hay que dejar el botón de disparo pulsado. Y, sobre todo, no dejéis que nadie diga que la versión de Mega Drive es mejor que la de Amiga.

SATAN

(DICIEMBRE 1989)



■ Teclado virtual para elegir entre fases, guerrero y mago. Activar la optimización de Blitter y Copper suaviza notablemente el scroll. El botón B, para todo lo demás. La opción de teleportar a nuestro protagonista se puede sacar con el teclado virtual, pero también podemos remapear la tecla T a algún botón libre del mando. Un aviso para los que lo conocieron solo en 8 bits: esta versión no se parece tanto al *Black Tiger* de Capcom, los escenarios son distintos y se juega de una manera ligeramente diferente.

Descarga los juegos de Dinamic para THEA500 Mini



Escanea este QR, y recibirás en tu correo electrónico un enlace de descarga desde el cual conseguir cómodamente todos estos juegos. ¡Más sencillo, imposible! Y en nuestro artículo encontrarás consejos para poder gozarlos de la mejor manera en cada caso. ¡Mejor que hace treinta y tantos años!

De entre los muchos grupos homebrew existentes entre todos los sistemas, hemos decidido que la historia de Relevo Videogames merecía ser contada por resultar una de las más importantes de la escena, principalmente gracias a su gran catálogo de juegos para el MSX de primera generación.

LA OBRA DE RELEVO VIDEOGAMES

La historia de Relevo es una de las más conocidas, no solo por la gran calidad de sus juegos para microordenadores de 8 bits, sino también por haber conseguido profesionalizarse de manera exitosa.

Por Atila Merino "blackmores"

Para entender este meteórico ascenso tendríamos que remontarnos a diciembre del 2003, cuando el bilbaíno Jon Cortázar, usuario del MSX desde pequeñito, acude a una de las populares ferias RU MSX de Barcelona y descubre que hay gente que sigue desarrollando nuevos videojuegos para su querido ordenador de la infancia, por lo que decide realizar los gráficos para una versión de *Super Puzzle Fighter 2 Turbo* para MSX.

Precisamente, ese mismo año 2003 se había realizado la primera MSXDev, una competición organizada por el mallorquín Eduardo Robsy en la que se presentaban nuevos videojuegos para el MSX de primera generación. Jon, animado, le envió las pruebas gráficas a Eduardo para ver qué se podía hacer, y este último acogió a Jon en Karoshi Corporation, la firma bajo la que se publicaban sus nuevos juegos para el estándar japonés.

A partir de ese momento, el dúo empieza a desarrollar una gran cantidad de juegos en los que Jon se dedica a hacer los gráficos y programar en BASIC, mientras que Eduardo se encarga de la programación en lenguaje ensamblador. A medida que desarrollaban más videojuegos, Jon iba mejorando sus habilidades de ensamblador, por lo que ambos empezaron a repartirse los proyectos dentro de Karoshi, como *Saimazoom* o *Griel's Quest for the Sangraal*, ambos publicados en 2005.

Poco a poco, ambos desarrolladores comenzaron a llevar sus juegos de manera más independiente, incluso con el propio Eduardo implicándose cada vez menos, por lo que Jon decidió abandonar Karoshi en el año 2009, justo cuando estaba desarrollando uno de sus mejores videojuegos y el que define el cambio entre Karoshi Corporation y Relevo Videogames: *La Corona Encantada*, publicado en la web de Relevo el mismo día que se crea la nueva marca, exactamente el 18 de junio de 2009.

Sin embargo, Jon tenía la intención de volver a juntarse con otra persona para iniciar un nuevo dúo, por lo que se lo propuso a su amigo José Vicente Masó, alias Wyz. El nuevo grupo, que se iba a llamar COMA (por Cortázar y Masó), finalmente no llegó a crearse, por lo que Jon decidió que sus próximos juegos contarían con la colaboración de diferentes personas, en lugar de formar un equipo cerrado. Ahí surgió realmente Relevo Videogames, cuyo nombre le debemos a la mujer del propio Jon.

La Corona Encantada supuso un enorme soplo de aire fresco en la escena ho-

HOMEBREW: LA OBRA DE RELEVO VIDEOGAMES

Repasamos la historia del equipo vasco liderado por Jon Cortázar y todos sus juegos homebrew, además de sus próximos estrenos.







mebrew de MSX (y posteriormente de ZX Spectrum), ya que se trataba de un producto original que tomaba lo mejor de las aventuras españolas de la Edad de Oro del software español y que, además, supuso el regreso del ilustrador Alfonso Azpiri como portadista para un videojuego de 8 bits tras varios lustros.

Pero Jon tenía muchos más proyectos en la cabeza y muchas ganas de llevarlos a cabo, por lo que en 2009 Relevo publicó otros dos juegos más: la aventura conversacional *Está en la Caja* y *British Bob*, un plataformas de pantalla estática que homenajeaba a los grandes clásicos de los años ochenta, como *Manic Miner*. En 2010 publicaron *Está en el Pantano*, otra interesante aventura conversacional.

Justo después le llegaría el turno a otro de los grandes desarrollos de Relevo, *Invasion of the Zombie Monsters*, que recuperó para la ocasión a otro de los grandes personajes de la Edad de Oro del software español: César Astudillo, más conocido como Gominolas, el músico encargado de la mayoría de juegos de Topo Soft. Este juego, inicialmente desarrollado para MSX en 2010, llegó a publicarse también en ZX Spectrum y Amstrad CPC, aprovechando las cualidades técnicas de cada uno.

Azzurro 8-bit Jam fue el siguiente juego de Relevo, publicado en 2011 con la intención de publicitar un local de copas de Bilbao. Finalmente, con el salto al año 2012 se produce la constitución de Relevo Videogames como sociedad limitada, pasando a la profesionalización como un estudio de videojuegos independiente. *Subacuatic* (2012), *Malaika* (2013) y *Mr. Cracksman* (2013) son los siguientes juegos homebrew del estudio.

En 2015, tras haber sido anunciado inicialmente como un juego de MSX que vería la luz en 2009 y más tarde como juego de móvil para 2011, publicaron *Baboon!* para PS Vita en 2015 y para PS4 en 2017, siendo su juego profesional para consolas más importante hasta la fecha. Aun dedicados en cuerpo y alma a *Baboon!* durante unos años, nunca dejaron de lado su pasión por el homebrew de MSX, publicando en 2015 *Ninja Savior* y en 2020 *Relevo's Snowboarding*, su último videojuego hasta el momento, aunque Relevo ya nos tiene preparadas dos joyas más para su extenso catálogo con el regreso de dos de sus personajes más icónicos en *British Bob vs Mr. Cracksman* para MSX y *Bullfighter Neon*, un original arcade de aspecto retro que verá la luz en PC y consolas este mismo año tras haber superado recientemente una campaña de financiación.

» Arriba, Jon Cortázar, fundador de Relevo Videogames con su MSX y todos los videojuegos homebrew del estudio. A la izquierda, el equipo de Relevo hoy día, con Judith González, Aitor Zumelzu, Ángel Sainz y Jon Cortázar. A la derecha una captura ingame de *Baboon!*



Actualmente Relevo Videogames está formado por Jon Cortázar y su socio Aitor Zumelzu, Judith González y Ángel Sainz, aunque se van reforzando con diferentes personas externas dependiendo de las necesidades de cada proyecto. Mientras tanto, seguimos esperando pacientemente la continuación de *La Corona Encantada*, anunciada hace ya unos cuantos años para MSX bajo el nombre de *Los Templos del Fuego* y cuya ilustración de portada volvió a salir de la mano de Alfonso Azpiri. ¡Larga vida a Relevo Videogames!

HOMEBREW

>> Desarrollos caseros para sistemas retro

La Corona Encantada

● **2009** ● **MSX / ZX**





El primer juego de Relevo es, seguramente, el mejor de todos; quizás por su naturaleza, tan cercana a los grandes clásicos de la Edad de Oro del software español, como *Hundra* o *El Capitán Trueno*. El caso es que tanto los gráficos (aprovechando el color del MSX o con un filtro de ZX Spectrum), como la ambientación de fantasía medieval y la mágica banda sonora de Sergio Vaquer "Beyker", nos transportan a un mundo maravilloso en el que el objetivo es salvar a nuestro amada y recuperar veinte monedas de oro. La fantástica portada de Azpiri redondea un producto totalmente indispensable para todo amante del retro.

Está en la Caja

● **2009** ● **MSX / ZX**

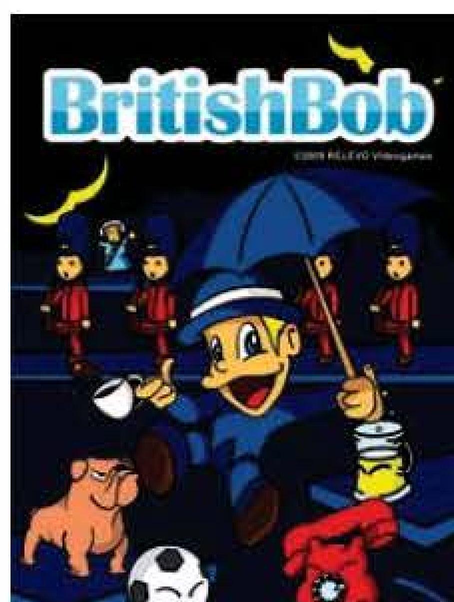




La primera aventura conversacional de Relevo era un relato de terror y misterio desarrollado de manera interactiva, como si de un libro-juego se tratara. En ella, además de textos que leer, tendremos que resolver puzles y acertijos mientras se va desarrollando la historia. El juego comienza con una antigua caja fuerte que tenemos delante, pero la tensión vivida en la mansión en la que nos encontramos nos impide recordar qué ha pasado. El objetivo será recordar lo sucedido y para ello el juego cuenta con bonitas pantallas gráficas que nos ayudarán a ponerle imagen a los lugares que visitemos. *Está en la Caja* se publicó tanto para MSX como para ZX Spectrum.

British Bob

● **2009** ● **MSX**



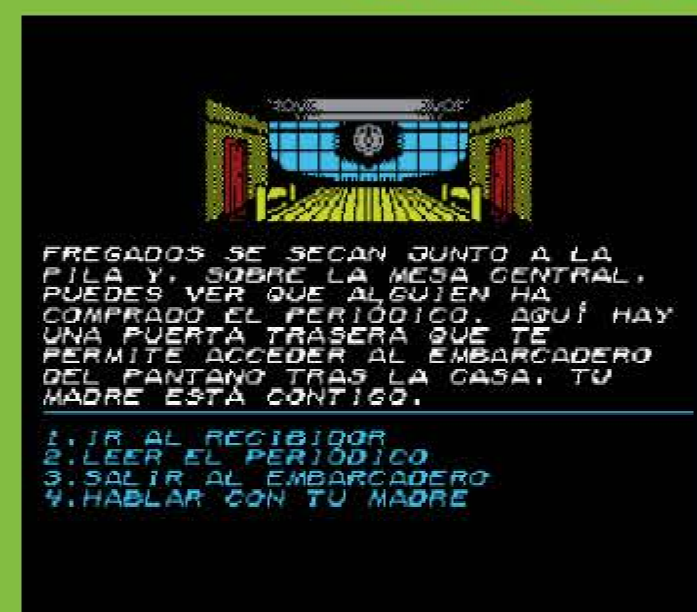


Otro de los grandes videojuegos de Relevo gracias a su jugabilidad y adicción estaba protagonizado por el simpático Bob, un típico inglés con bombín y paraguas incluido. Concebido como un plataformas de pantalla estática, en cada una de sus fases veremos diversos estereotipos británicos tratados con mucho humor. El objetivo de Bob es recuperar una cantidad de galletas en cada fase y la taza de té para después marcharnos a través de la cabina de teléfono. A medida que vayamos avanzando, los niveles serán cada vez más complicados de superar, por lo que tendremos que ir con mucho cuidado para no cometer errores fatales que nos hagan finalizar la partida antes de tiempo.

Está en el pantano

● **2010** ● **MSX / ZX**





Jon Cortázar se atrevió con otro juego del estilo de *Está en la Caja* un año después, esta vez bajo el nombre de *Está en el Pantano*, también para MSX y ZX Spectrum. Como en aquel, tendremos que resolver acertijos y puzles mientras examinamos y leemos los diferentes textos y opciones. En esta ocasión, nos encontramos en el viejo embarcadero de madera que hay detrás de nuestra casa. En la barca amarrada a dicho embarcadero que utilizamos para pescara nos espera Cletus, un viejo amigo de la familia, con una escopeta de caza en la mano y un poco pasado de alcohol…

Invasion of the Zombie Monsters



2010 ZX / MSX / CPC



La otra gran producción de Relevo es un plataformas de acción al más puro estilo *Ghosts 'n Goblins*, con cada uno de sus cinco niveles repletos de zombis con muchas ganas de comernos. Uno de los atractivos más grandes de este juego fue volver a ver al popular Gominolas componiendo de nuevo para un ordenador de 8 bits, labor que realizó de manera brillante. *Invasion of the Zombie Monsters* salió originalmente en MSX y luego fue adaptado a ZX Spectrum y Amstrad CPC (2013).

Azzurro 8-bit jam

2011 MSX / ZX





Concebido como un videojuego para dar publicidad a una empresa, *Azzurro 8-bit Jam* es un divertido arcade en el que tomar copas es el principal objetivo. El bilbaíno Azzurro Rock Pub es un local de copas en el que la música rock lo envuelve todo y, en el juego, ese ambiente ha sido llevado a cabo de manera notable, tanto gráfica como musicalmente, con algunas versiones de grupos como AC/DC o Twisted Sister. Beber lo más rápido posible mientras seguimos una secuencia que nos indica qué colores hay que ingerir primero y cuál a continuación es el objetivo de este juego que salió tanto para MSX como para ZX Spectrum. Y todo ello sin que se nos agote el tiempo.

Subacuatic

2012 MSX





Desarrollado originalmente por The Mojon Twins para ZX Spectrum en el año 2009, *Subacuatic* fue portado al MSX por Relevo, pero no como se hacía en la mayoría de casos de la Edad de Oro del software español, sino aprovechando todas las características del estándar japonés, lo que incluye un magnífico colorido. Por si fuera poco, esta conversión cuenta con el añadido desbloqueable del juego *Subacuatic Reloaded*, por lo que disfrutaremos de un dos por uno en toda regla. Debemos recorrer el fondo del mar para recuperar cuatro tesoros, y lo haremos al ritmo de la música de Mikomedes. *Subacuatic* obtuvo el segundo puesto en la MSXDev de 2012.

Malaika

2013 MSX





Tras su primera aventura en *Malaika: Prehistoric Quest*, desarrollado y publicado por Karoshi Corporation en 2006, la pequeña princesa prehistórica regresó con un videojuego ligeramente diferente, y es que si el primero era el típico plataformas con scroll, en esta continuación nos enfrentamos a un arcade de pantalla estática al más puro estilo *Bubble Bobble* de Taito. El colorido apartado gráfico y la gran jugabilidad nos acompañan durante los treinta y dos niveles de los que se compone el juego, cuya misión es impedir que los alienígenas invadan el Mundo Prehistórico. Gracias a su calidad, se hizo con el segundo puesto en la MSXDev de 2013.

HOMEBREW

>> Desarrollos caseros para sistemas retro

Mr. Cracksman

2013 MSX





En 1979 Sega publicó una divertida y adictiva recreativa bajo el nombre de *Head On* en la que unos cochecitos recorrían un laberinto con el objetivo de sumar la mayor puntuación posible antes de chocarnos contra el coche rival. En 2013 Relevo llevó este clásico al MSX, cambiando los coches por un ladrón (el protagonista) y un policía (el rival).

Además, las bolitas originales se convirtieron en monedas que tenemos que robar evitando toparnos con el policía por los diversos laberintos. Para darle un toque de estrategia, se incluyen dos velocidades distintas que tendremos que alternar para llegar a buen puerto. Incluso tenemos la posibilidad de realizar partidas con dos jugadores simultáneos, lo que hará que dichas partidas sean mucho más divertidas.

Ninja Savior

2015 MSX





Tras dos años de parón homebrew, Relevo regresó con un juego de ninjas un tanto peculiar, pero sobre todo muy original. Definido por el propio grupo comandado por Jon Cortázar como un puzle de acción, *Ninja Savior* narra la historia de un poblado japonés que se ve atacado sin previo aviso, por lo que necesitará urgentemente la ayuda del Ninja Salvador. El área de juego está delimitada por dos edificios y nuestro ninja solo podrá saltar de uno al otro de forma parabólica, intentando recoger los pergaminos y hechizos que hay entre medias y cuya recolección dañará al enemigo. Además, deberemos evitar caer al fondo de la pantalla y esquivar a algunos enemigos si queremos sobrevivir.

Relevo's Snowboarding

2020 MSX

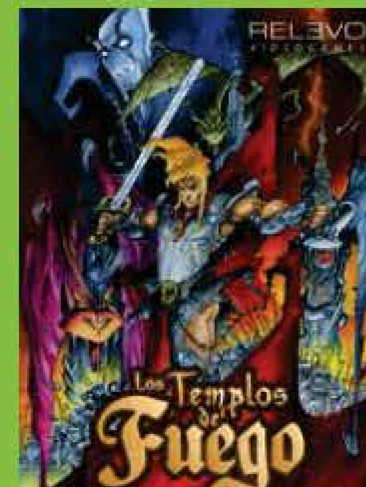




Los cinco años que pasaron desde el último juego homebrew de Relevo hasta la llegada de *Relevo's Snowboarding* se nos hicieron eternos, pero por fortuna Jon y su equipo se acordaron de sus fieles seguidores y nos regalaron este divertido trabajo que, por primera vez en su carrera, tocaba un género deportivo. Además, se nota en todos sus apartados que es un homenaje a los juegos que Konami desarrolló durante los ochenta para MSX, incluyendo sus dos portadas más icónicas a elegir. Este simulador de snowboarding no dejará indiferente a nadie.

Los Templos del Fuego

??? MSX / ZX

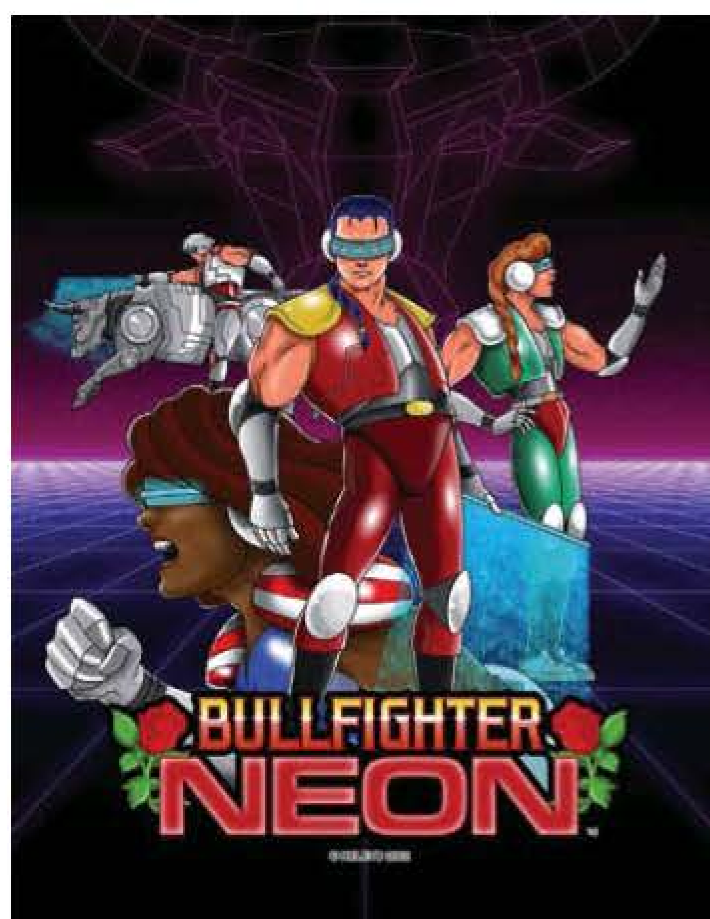




Se trata del único juego de la lista que todavía no ha sido publicado ni tiene fecha prevista, pero su desarrollo se anunció para MSX y ZX Spectrum en el año 2012, por lo que la mayoría de la gente suspira para que llegue, al fin, el día de su lanzamiento. La segunda parte de *La Corona Encantada* se ha mostrado con un espectacular apartado gráfico a través de diversas capturas, aunque de nuevo nos vuelve a poner los dientes largos la soberbia ilustración de portada que el maestro Azpiri realizó para la ocasión. Esperemos disfrutar, más pronto que tarde, de la que podría ser la obra cumbre de Relevo.

PRÓXIMAMENTE...

Bullfighter Neon

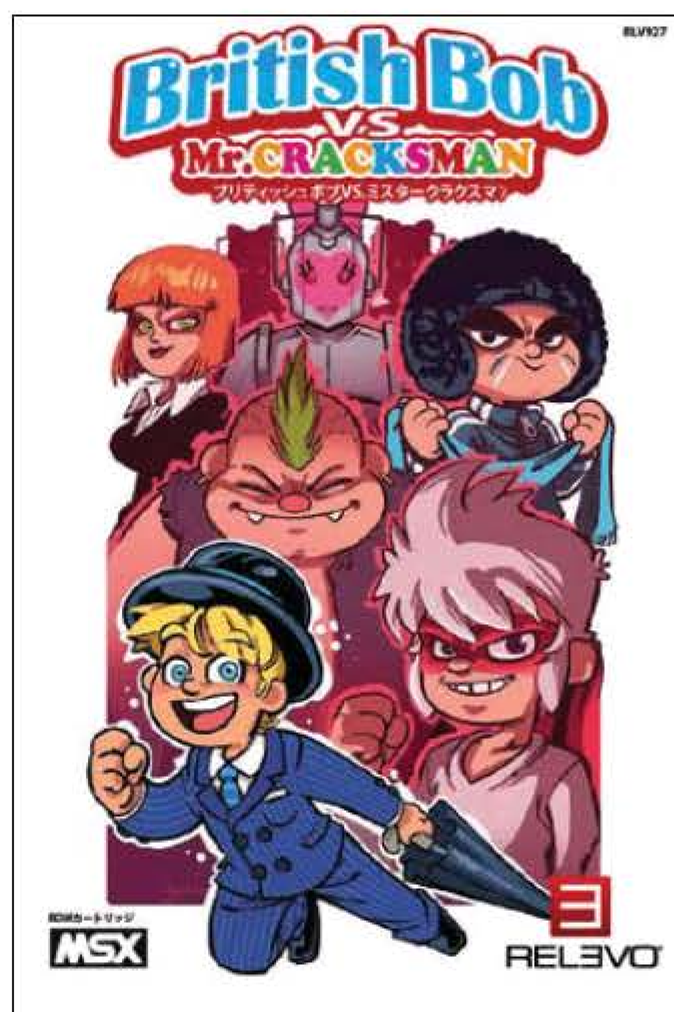


El penúltimo trabajo de Relevo Videogames se hizo realidad gracias al éxito de su campaña de financiamiento en Kickstarter, aunque no verá la luz hasta diciembre del presente año. Ideado para PC a través de Steam, *Bullfighter Neon* es un videojuego arcade en el que lucharemos en corridas de toros contra ciberbestias robots que disparan todo tipo de rayos láser y misiles. Inspirado en los videojuegos de deportes futuristas de Neo Geo de los años noventa, como *Soccer Brawl*, *Super Baseball 2020*, *Windjammers* y *Heavy Smash*, cuenta con un apartado gráfico pixel art muy atractivo inspirado en los juegos de 16 bits de la consola de SNK. Podremos seleccionar entre seis personajes de distintos países, cada uno de los cuales cuenta con sus propios movimientos especiales e historias y finales particulares. Enfrente tendremos diez ciberbestias y cuatro arenas diferentes (con peligros ambientales propios) que podremos jugar en solitario o junto a un amigo en su modo multijugador local. Además, contará con varios modos de juego más allá de la historia principal, por lo que os recomendamos que le echéis el guante en cuanto esté disponible.

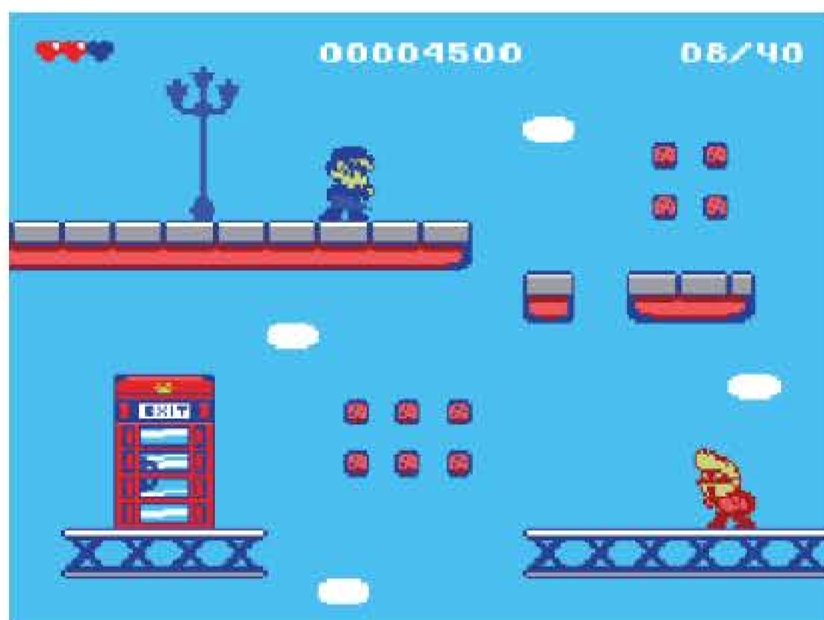




British Bob vs Mr Cracksman



Lo más nuevo de Relevo Videogames verá la luz en algún momento de 2023 y será exclusivo del MSX, por lo que el grupo bilbaíno nos volverá a obsequiar con un juego homebrew tres años después de *Relevo's Snowboarding*. En esta ocasión se trata de un crossover que unirá en un mismo juego a dos de los personajes de antiguos trabajos del grupo. Tal y como indica el título, por un lado tendremos a British Bob y por el otro a Mr. Cracksman, que en esta ocasión serán rivales, puesto que el segundo, junto a su banda de ladrones, ha robado las galletas del té de todo el Reino Unido. En *British Bob VS. Mr. Cracksman* tomaremos el control de Bob en una aventura de acción, exploración y plataformas que, a buen seguro, nos hará esgrimir más de una sonrisa conociendo el sentido del humor del que suele hacer gala el estudio fundado por Jon Cortázar.





HOMEBREW

>> Desarrollos caseros para sistemas retro

Una vez más os traemos algunos de los videojuegos actuales más interesantes para diversos ordenadores de 8 bits, como el Amstrad CPC, el ZX Spectrum o el MSX, pero también os descubrimos grandes trabajos y proyectos para consolas tan variadas como Game Boy, Master System o Super Nintendo. El desarrollo homebrew no cesa jamás, tal y como os mostramos a continuación.

SHOVEL ADVENTURE



- SISTEMA: CPC
- DESARROLLADOR: PAT MORITA TEAM
- AÑO: 2021





El Pat Morita Team sigue con su crecimiento imparable desde que hace tan solo unos años comenzase con el desarrollo homebrew para ZX Spectrum (*Ninjakul 2: The Last Ninja* en 2019, *Black & White* en 2020 y *Toki Mal* en 2021), como demuestra el primer puesto alcanzado por la versión de Amstrad CPC de *Shovel Adventure* en la prestigiosa CPCRetroDev del año 2021, donde además se hicieron con los premios a la mejor banda sonora, videojuego más popular, mejor producto y mejor arcade. No contentos con ello, publicaron, muy poco tiempo después, la versión de ZX Spectrum, cuya participación en la ZXDev de ese mismo 2021 les reportó un meritorio tercer puesto (el primero lo ganaron ellos mismos con *Toki Mal*), si bien es cierto que para ambas versiones contaron con un equipo diferente.

Shovel Adventure para Amstrad CPC cuenta con unos fantásticos y coloridos gráficos en modo 0 a cargo de Errazking, y una sobresaliente banda sonora compuesta por McKlain, mientras que su homólogo de ZX Spectrum contó con los gráficos de Jarlaxe y la música de Greenweb Sevilla, quien, además, es el programador de ambas versiones.

Uno de los mayores atractivos de este juego es su inspiración en grandes clásicos como el *Oh Mummy* desarrollado por Gem Software y que fue publicado originalmente en Amstrad CPC por Amsoft en 1984, convirtiéndose rápidamente en uno de los juegos más queridos de la comunidad cepecera. Pero también toma referencias de *Indiana Jones* y el juego indie *Shovel Knight*, precisamente porque el protagonista, Johnny Palas, utiliza una pala durante toda la partida y el inequívoco uniforme del doctor Jones. Aunque jugablemente no se parezca tanto a *Oh Mummy*, la partida comienza en un nivel que homenajea de forma maravillosa al clásico de Gem Software, por lo que la nostalgia nos invade ya desde el primer momento. *Shovel Adventure* es un arcade en el que debemos superar cuarenta y cuatro pantallas estáticas a base de desenterrar todos los tesoros en cada una de ellas sin que los enemigos nos alcancen, pues de lo contrario perderemos una de nuestras pocas vidas.

Una vez recogidos todos los tesoros de cada nivel, aparecerá una llave que nos permitirá escapar por la puerta de salida. Además, podemos aprovechar la pala para crear agujeros y que los enemigos caigan en ellos durante unos preciados segundos, aunque deberemos tener cuidado de no caer nosotros, pues se nos descontará una vida.

No sabemos hasta dónde puede llegar este joven grupo comandado por el sevillano Antonio Pérez, alias "Greenweb Sevilla", pero con aliados tan talentosos como Jarlaxe, Errrazking o McKlain, su futuro tiene una pinta brillante, tanto en el ordenador de Alan Sugar como en el de Clive Sinclair.

85%



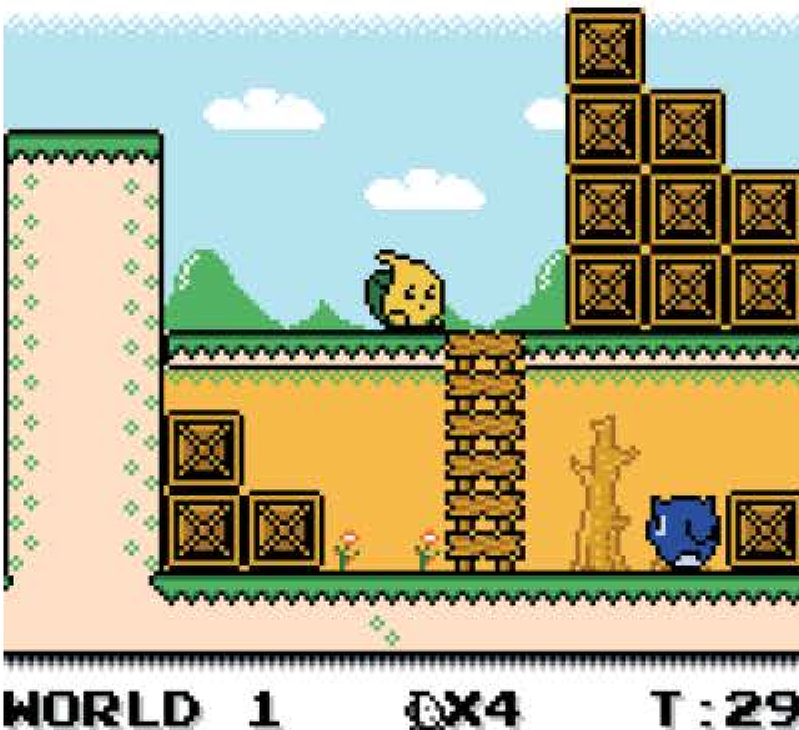




REVIEWS Y PREVIEWS DEL HOMEBREW MÁS ACTUAL

Analizamos algunos de los juegos más recientes del homebrew y, además, os hablamos de futuros lanzamientos.





POWA!

- SISTEMA: GAME BOY
- DESARROLLADOR: AIGUANACHEIN
- AÑO: 2020

Una de las más gratas sorpresas de 2020 para los seguidores de la Game Boy fue *Powa!*, un juego realizado por el desarrollador vasco Aiguanachein, cuya inspiración provenía principalmente del clásico *Kirby's Dream Land* de 1992. Este simpático plataformas está dividido en cuatro mundos, cada uno de los cuales cuenta con diversos niveles de diferente ambientación. El precioso apartado gráfico, realizado por Aiguanachein, y las buenas melodías compuestas por sergeeo, son dos de sus puntos fuertes, redondeados por una jugabilidad exquisita que nos recuerda a los mejores plataformas de Nintendo. Los enemigos, variados y de gran tamaño, junto a un suave scroll de pantalla y una extensa duración, en parte debido a su dificultad, hacen que el juego creado con el motor ZGB sea indispensable.

89%

GREEN BERET

- SISTEMA: MASTER SYSTEM
- DESARROLLADOR: MIKGAMES
- AÑO: 2022



Considerado como uno de los grandes clásicos de Konami, *Green Beret* fue publicado originalmente para recreativa en 1985 y tuvo versiones para diversos microordenadores y consolas, pero entre ellas no se encontraba la Master System. Por suerte, MikGames, liderados por el malagueño Mike, es un gran fan del juego original (y autor de otras obras para la consola de 8 bits de Sega) y ha llevado a cabo una conversión lo más fiel posible a la recreativa, incluyendo las cuatro fases completas con sus respectivos enemigos finales y escenas intermedias, todos los tipos de enemigos y armas del protagonista y la posibilidad de escoger dos niveles de dificultad. Un juego a tener en cuenta si sois fans de la acción.

80%



HALLOWED KNIGHT

- SISTEMA: ZX SPECTRUM
- DESARROLLADOR: EJVG
- AÑO: 2021

El tercer trabajo del desarrollador vallisoletano EJVG, tras *Puta Mili* y *Nevermore*, es un demake del genial *Hollow Knight* que el grupo indie Team Cherry publicó para PC y consolas actuales entre 2017 y 2018. Bajo el nombre de *Hallowed Knight*, desde el primer momento veremos muchas similitudes gráficas y jugables con el original, lo que es un gran mérito teniendo en cuenta las capacidades técnicas del ZX Spectrum. *Hallowed Knight* es una aventura de plataformas creada con el motor MPAGD que nos mantendrá pegados a la pantalla hasta que lo finalicemos, provocando casi la misma adicción que el juego en el que se basa, y eso son palabras mayores…

79%

EN DESARROLLO



SUPER BUTASAN

Retrobytes Productions no tiene suficiente con el ZX Spectrum y el Amstrad CPC, así que han dado el salto a la Super Nintendo con la adaptación de la recreativa *Butasan* que Jaleco publicó en 1987. Aún no hay fecha de salida, pero contará con extras.



REVENGE OF TRASMOZ

Tras su anterior juego, *The Curse of Trasmoz*, Volcanobytes y su equipo se han puesto manos a la obra para realizar una continuación exclusiva de Amstrad CPC bajo el nombre de *Revenge of Trasmoz*. Dos jugadores, gráficos en modo 0 y diversión asegurada es lo que nos espera en este juego aún sin fecha de salida.



BUFONADA

Roolandoo regresa con esta aventura en la que controlaremos a dos personajes para resolver los puzles aprovechando sus habilidades. Con un poco de suerte lo veremos publicado a finales de este año para ZX Spectrum y posteriormente MSX.

CONCIERTO CHIPTUNE

LA MÚSICA CHIPTUNE ES UNA PARTE DISTINTIVA DE LA MÚSICA MODERNA, TANTO PARA LA COMUNIDAD DE JUGADORES COMO PARA LA CULTURA EN GENERAL. DESCUBRAMOS QUÉ ES Y CÓMO SE CREA LA CHIP MUSIC, Y CÓMO ESTÁ EVOLUCIONANDO EL MEDIO.

TEXTO DE NIALL O'DONOGHUE

Hay algo maravillosamente evocador en el chiptune. Da igual el contexto: escuchar algunos compases de una melodía de onda cuadrada, traen a la mente innumerables horas disfrutadas frente a consolas clásicas. Piensa en el tema de *Super Mario Bros*; con solo algunas líneas melódicas repetitivas y una percusión minimalista, Koji Kondo consiguió algo auténticamente atemporal. "Quería crear algo que nunca antes se hubiera escuchado. Que pensaras: 'esto no se parece en nada a la música de un videojuego, ¿no?'", dijo Kondo sobre su composición en una entrevista que concedió a Wired en 2007. "Tenía que adaptarse lo mejor posible al juego, reforzar la jugabilidad y hacer todo más disfrutable. No solo ser algo que suena mientras juegas".

Sin embargo, tenemos que remontarnos a algunas décadas atrás para descubrir la historia de la chip music. Definida ampliamente como 'crear música usando sonidos generados por chips de sonido de máquinas clásicas', el compositor y miembro empresarial de la Universidad de Melbourne Kenneth B McAlpine remonta los orígenes del chiptune a los años cincuenta, cuando los investigadores usaban ordenadores como TX-0 y PDP-1 para generar música. "El sonido de PDP-1 es ronco y tosco, pero era una voz nueva y cautivadora", escribe Kenneth en su libro *Bits And Pieces: A History Of Chiptunes*. "Aunque pasaran algunos años más antes de que esta voz reverberara en el espacio virtual de los videojuegos, indicó cómo debían sonar esos juegos".

"HE VIAJADO CON BANDAS Y ES COMPLICADO, DURO Y CARO; VIAJAR CON GAME BOYS, NO"
DAN BEHRENS

En las décadas consiguientes, el chiptune se estableció como fuerza cultural. Kenneth atribuye a secuenciadores como Little Sound DJ (LSDJ) y Nanoloop, el conseguir generar una ola moderna de músicos chiptune en los años noventa, junto con la incorporación de estudios de grabación hardware virtualizados en secuenciadores de escritorio. "La chipmusic renació con un sonido nuevo, más duro, menos influenciado por los videojuegos y más por otros sonidos contemporáneos: dubstep, house, glitch y reggae", explica Kenneth.

Las bandas sonoras chiptune han aumentado en popularidad junto con la ola de videojuegos independientes de inspiración retro, además de existir como voz musical distintiva utilizada en contexto no necesariamente lúdico; como sucede en los conciertos de Anamanaguchi (quienes, además, compusieron la partitura del clásico de culto lanzado en 2010 *Scott Pilgrim Vs The World: The Game*). Festivales como Square Sounds reúnen un nutrido grupo de artistas abanderados por el emblema del chiptune, que engloban todo tipo de estilos bajo tal enseña "como 'pop basura', 'música de baile extrema' o 'cosas progresivas tipo banda sonora de SEGA'", declaró el organizador de Square Sounds Alex Yabsley, en una entrevista con Sifter en febrero de 2020. "No suena como la banda sonora de un videojuego, sino como música de baile", añadió la organizadora Kristy Dossor. "Si la gente fuera un poco más abierta de mente, lo estarías escuchando en la radio".

Dan Behrens se encontró por primera vez con músicos modernos de chiptune en 2009, artistas callejeros que actuaban usando una Game Boy y un amplificador conectado a la batería de un coche, en las inmediaciones a la Penny Arcade Expo en Seattle. "Descubrí que la gente estaba haciendo música nueva, e interpretando espectáculos en vivo con hardware real", recuerda. "Era realmente salvaje y punk rock. Escribieron música en un modo muy distinto a la manera en que los compositores japoneses lo hicieron en los ochenta y los noventa. Las cosas nuevas que estaba haciendo la gente, se encontraban más influenciadas por adecuadamente imperfecta música electrónica moderna.

Ahí encontramos a Daniel Behrens, componiendo e interpretando como 'Danimal Cannon', con partituras acreditadas en juegos como *RetroMania Wrestling* y *Just Shapes & Beats*, quien primero se sumergió en el funcionamiento interno de la chip music de mediados de los noventa, diseccionando y analizando bandas sonoras escritas para NES gracias al plug-in para Winamp NotSo Fatso para crear arreglos, e incorporándolos a las interpretaciones que hacía con su banda de versiones Armcannon. "Me enamoré de la forma peculiar en como se arreglaron aquellas pistas", dice. "Casi los describiría como hipermelódicos: melodías sobre melodías sobre melodías. Y sin acordes, porque realmente no puedes hacer un acorde con una NES sin usar todos sus canales de sonido".

Dan usa secuenciadores para componer chiptunes en el emulador BGB de Game Boy, un proceso que permite "agregar toneladas de detalles expresivos muy rápidamente. Tomo prestadas muchas cosas de la forma en co- ▶



» Eric 'Rainbowdragoneyes' W Brown proviene de familia musical; aprendió trompeta, piano y batería.



© Infected Monkey

» Así define Eric su personalidad en el escenario, donde se suelta: "Rainbowdragoneyes hace lo que quiere, siendo algo gilipollas y un poco caústico".



» Enrique 'Pentadrangle' Martin ha tocado el piano desde que era un niño, y experimentó con el software MIDI Cakewalk en su adolescencia.



» Dan tiene recuerdos duros, como olvidarse de cambiar las baterías antes del concierto. "Uno de mis compañeros murió en mitad de una canción", ríe.



» Dan 'Danimal Cannon' Behrens creció como un 'chaval heavy metal además de gran jugador', ambas cosas útiles para su carrera musical.



» [PC] Títulos como *Celeste* parecen juegos clásicos, y suenan como juegos clásicos gracias a sus beldades chiptune.

CHIPTUNES ESENCIALES

CINCO TEMAZOS DE JUEGOS CLÁSICOS



WORLD 1-1

SUPER MARIO BROS
FAMICOM • 1983

■ El tema maravillosamente pegadizo de Koji Kondo acompaña a uno de los niveles más famosos de toda la historia. Es una melodía armonizada en contrapunto con una saltarina línea de bajo. Este plataformas habrá revolucionado el diseño de niveles, pero el tema de Kondo fijó un estándar.



VAMPIRE KILLER

CASTLEVANIA
NES • 1987

■ La compositora Kinuyo Yamashita se centró en la imaginería gótica del famoso plataformas para esta legendaria banda sonora. "El escenario, las mecánicas, los personajes, era todo muy bueno, y la partitura encajaba muy bien", dijo en una entrevista de 2010.



DR WILY'S CASTLE

MEGA MAN 2
NES • 1988

■ Uno de los temas más excitantes que haya retumbado nunca en una NES, con su aceleradísima cadencia rítmica impresionó tanto al director Akira Kitamura que pidió al compositor Takashi Tateishi que hiciera "más canciones como esa", según una entrevista de Brave Wave de 2015.



OPENING THEME

FINAL FANTASY
NES • 1987

■ La serie *Final Fantasy* se ha convertido en una franquicia gigantesca que se ramifica a lo largo de décadas, pero el trabajo de Nobuo Uematsu sigue siendo su corazón palpitante. Este tema triunfante es un recordatorio conmovedor de por qué es así, una verdadera oda a la aventura.



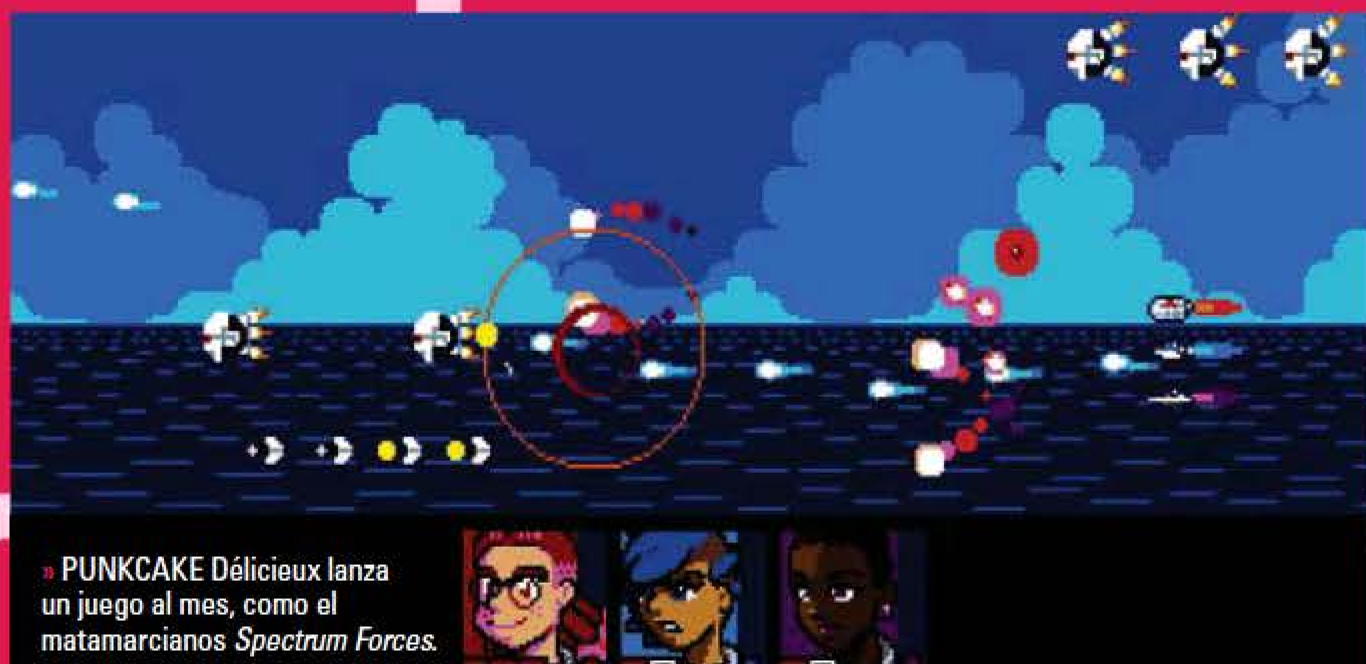
GREEN HILL ZONE

SONIC THE HEDGEHOG
MEGA DRIVE • 1991

■ El compositor Masato Nakamura escribió un corte hermoso y chispeantemente alegre para el chip de sonido de Mega Drive, que se ajusta perfectamente al hipercolorido paisaje. Con versiones tan funk como la de insaneintherainmusic, este tema ha demostrado ser imperecedero.



» Dan practica la transición de sus canciones, configura el portátil, modifica archivos y ajusta la Game Boy, todo ante una entregada multitud.




» PUNKCAKE Délicieux lanza un juego al mes, como el matamarcianos *Spectrum Forces*.



» *The Messenger* fue la primera banda sonora para un juego compuesta por Eric. "Fue difícil componer algo que me gustara, y que además encajara con el ambiente del nivel", explica.



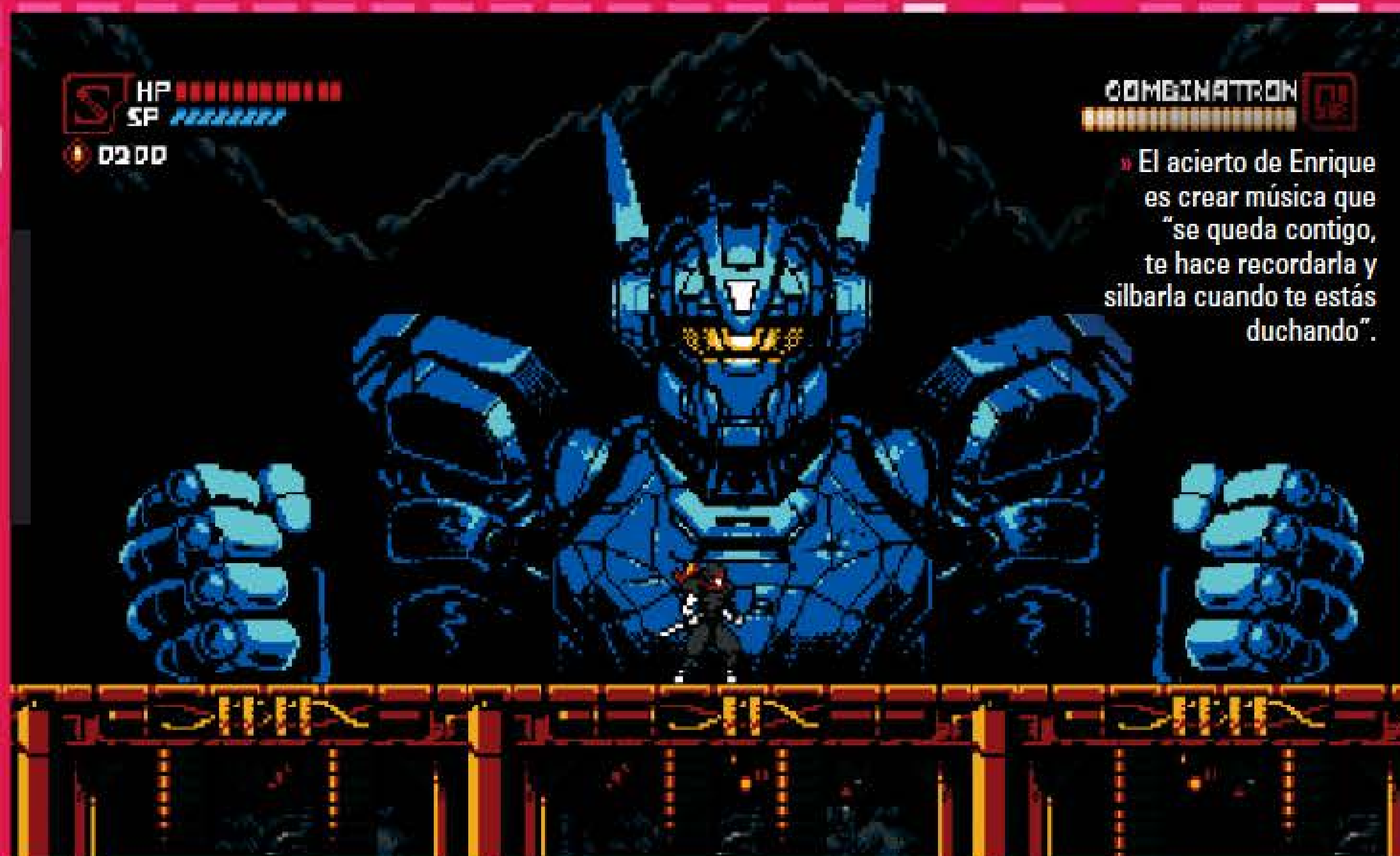
» Enrique Martin se inició en la música chiptune tras escuchar la partitura de *Shovel Knight*.



» Jake Kaufman iba a producir la banda sonora de *Cyber Shadow*. Pero quedó tan impresionado con los trabajos de Enrique, que solo compuso para el tráiler.



» Los niveles de *The Messenger* cambian entre estilo de ocho y dieciséis bits, Eric escribió música para NES y Mega Drive.



» El acierto de Enrique es crear música que "se queda contigo, te hace recordarla y silbarla cuando te estás duchando".

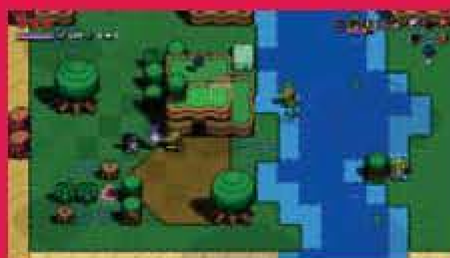
MAESTROS DEL CHIPTUNE

MÚSICOS MODERNOS QUE LLEVAN LA CHIP MUSIC AL LÍMITE



ANAMANAGUCHI

■ Fundada en 2004, esta banda mezcla pop, rock y chiptune, creando música siempre contundente, animada e intensa. La banda creó el contexto sonoro del fabuloso *Scott Pilgrim Vs The World: The Game*, un titulazo de estética tan pixelada como su melódica, variada y divertidísima partitura.



CHIPZEL

■ Niamh Houston es uno de los miembros más conocidos en la escena de la chip music, saltando a la fama tras escribir la banda sonora de *Super Hexagon*, inmediatamente reconocible por sus composiciones enérgicas y dinámicas. Su trabajo también puede disfrutarse en *River City Girls* y *Cadence of Hyrule*.



DISASTERPEACE

■ Ante todo conocidos por su trabajo en los titulazos indie *Fez* e *Hyper Light Drifter*, la magnum opus chiptune de Rich Vreeland es posiblemente el álbum conceptual *Rise Of The Obsidian Interstellar*, que mezcla rock progresivo y música electrónica en una odisea instrumental.



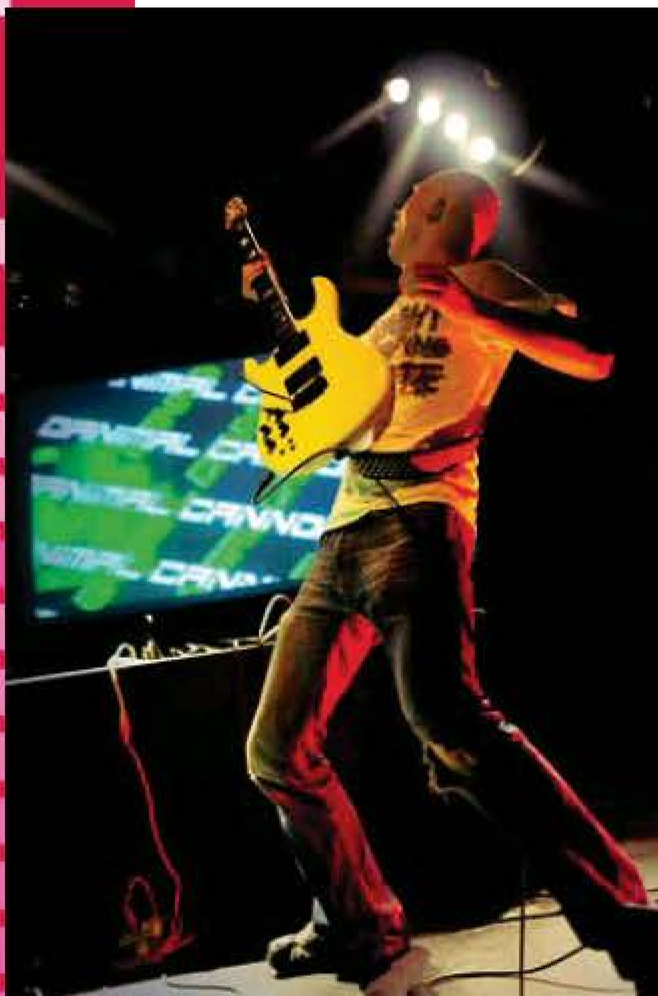
JAKE KAUFMAN

■ El trabajo musical que Jake realizó para *Shovel Knight* le valieron un merecido reconocimiento, pero la trayectoria del veterano compositor se remonta a principios de los 2000, cuando escribió partituras para series clásicas como *Shantae*, *Contra* y *Double Dragon*.



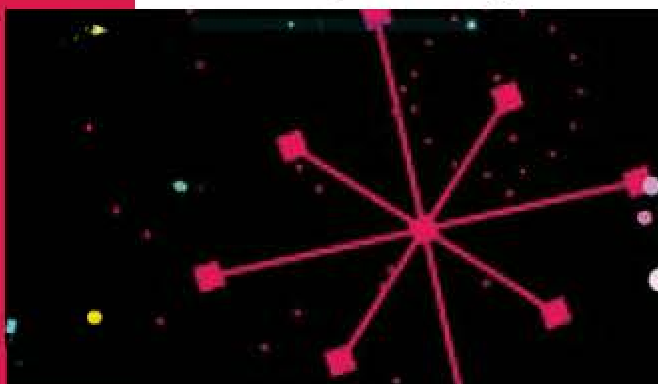
LENA RAINE

■ **La música de** Lena Raine abarca un amplio rango de sonoridades y estilos, tanto por la banda sonora que escribió para *Minecraft* como sus trabajos en solitario. Con *Chip Collection* o la partitura de *Celeste*, Lena incorpora elementos retro en composiciones futuristas con resultados emocionantes.





» El secuenciador y sintetizador portátil M8 de Dirtywave es un ejemplo de hardware moderno compatible con chiptune.



» Dan se inspira en composiciones experimentales para NES como las de Tim Follin, especialmente en su *Pictionary*.



» La acción de *Just Shapes & Beats* se sincroniza con la música, una experiencia audiovisual como la de *Super Hexagon*.

mo interactúo con mis instrumentos tradicionales como la guitarra, y los aplico", dice bromeando mientras señala que una onda cuadrada estándar "suena como un microondas que ha llegado a su límite". Tomemos como ejemplo el icónico sonido de doblar o estirar una cuerda, para producir un sonido más agudo. Para representar esto, Dan toma dos notas situadas sobre un dieciseisavo de compás y emplea un comando para crear un efecto con deslizamiento de tono en portamento, cuya velocidad viene determinada por un valor hexadecimal ajustable. "Son esas pequeñas expresiones las que harán que incluso el sonido más simple, como una onda cuadrada, cobre vida", explica. Y lo desarrolla, diciendo que los secuenciadores basados en texto le permiten experimentar e implementar ideas más rápido que el software para producción de audio moderno. "El software de chiptune, por la forma misma en como funcionan los secuenciadores, se presta a música hiperdetallada. Eso me atrajo muchísimo".

Las interpretaciones de chiptune en directo con frecuencia muestran a los artistas pinchando en un escenario. Los visuales de apoyo también juegan un papel importante e integrador, utilizando el escenario para producir imágenes caleidoscópicas generadas con hardware clásico o inspirado en su estilo. Sin embargo, Dan sube al escenario con una guitarra eléctrica, tocando feroces temas principales o pistas de apoyo con staccato. "He viajado con bandas y es complicado, duro y caro; viajar con Game Boys, no", asegura Dan. "Me ha permitido muchas oportunidades de ir por todo el mundo que, probablemente, hubiera sido económicamente imposible de llevar a término si tuviera toda una banda completa conmigo".

Dan no es el único intérprete de chiptune que añade variedad a sus espectáculos en directo. Eric W Brown salta al escenario como el "legendario brujo chiptune" Rainbowdragoneyes, ataviado con 'maquillaje de cadáver' inspirado en el black metal más tradicional cantando y gritando mientras hace bramar su Game Boy. "Quería la entrega de una interpretación metalera, pero con el direccionamiento acústico positivo y melódico que aporta la música chiptune", nos cuenta. El veterano batería de bandas de metal como Nekrogoblicon, es más conocido en los círculos lúdicos por su trabajo en el debut de Sabotage Studio *The Messenger* en 2018, componiendo versiones en clave de ocho y dieciséis bits de cada tema para este plataformas con temática argumental sobre viajes en el tiempo. Sin embargo, sus raíces chiptune se remontan a mediados de la década de los noventa, cuando descubrió compositores como Bit Shifter en Myspace.

"Le dejé un mensaje preguntando simplemente cómo había hecho aquello, sin pensarlo mucho. Y tal vez uno o dos días después, respondió con una página y media explicando el meollo de todo", recuerda Eric. "Descubrir cómo funcionaba aquello fue realmente emocionante para mí. Saber cómo la gente emplea las limitaciones del medio para hacer música increíble". Eric produjo su primer álbum utilizando LSDJ, mezclando eurobeat y death metal usando solo su voz y cuatro canales de sonido. Dice que gran parte del atractivo de componer chiptune se remonta al viejo adagio: la limitación genera creatividad. "Estás intentando conformar el sonido más épico con solo esos cuatro canales, sabiendo que empleando un ordenador con Ableto o Logic las posibilidades serían infinitas", razona. "Empiezas con un canal, y construyes a partir de ahí. Tienes un tope en cuanto a la cantidad de polifonía que puedes incluir en un tema, y ves hasta dónde puedes estirar eso". Sin embargo, esta mentalidad 'purista' es cada vez menor en Eric según pasan los años, sobre todo con las técnicas de producción que él mismo ha desarrollado. El software más moderno orientado a crear música permite a los artistas dejar atrás las limitaciones hardware con tal de crear composiciones multifacéticas pletóricas en capas que mantienen el tono y la presencia acústica del chiptune. De hecho, la banda sonora de *The Messenger* se creó utilizando Famitracker y DefleMask para emular los chips de sonido de NES y Sega Mega Drive respectivamente, masterizándolo después en el DAW Logic. "Eres libre de llamarlo chiptune si está hecho teniendo en cuenta esas limitaciones [de hardware], no importa cómo lo hayas hecho", argumenta. "en términos generales, es música de ocho bits, y eso está bien".

Tomemos como ejemplo la renombrada partitura que Lena Raine escribió en 2018 para el plataformas indie *Celeste*. Si bien Lena tiene un catálogo de composiciones chiptune 'puras', explicó en el blog Medium en 2018 que la banda sonora de *Celeste* va mucho más allá del chiptune. Lena usó sintetizadores, superponiendo montones de efectos como reverberación y filtrado de ruido en sonidos básicos generados por osciladores. Este proceso, en lugar del "sonido puro y limpio" de la música chiptune con menos efectos, es lo que Lena describe como "la distinción principal entre llamar a algo música chiptune, e identificarlo como el empleo de instrumentos electrónicos que de alguna manera puede o no generarse con chips".

"ESTAS MEZCLAS EVOCAN A JUEGOS RETRO DE FORMA MODERNA"
ENRIQUE MARTIN

Enrique 'Pentadrangle' Martin, compositor de *Cyber Shadow* y músico residente del estudio de videojuegos PUNKCAKE Délicieux, describe el trabajo de los compositores como Lena Raine y Chipzel paradójicamente, "definitivamente chiptune pero sin ser chiptune". Enrique comenzó a tocar en directo al final de su adolescencia, en la banda heavy metal In.Verno. Pero escuchar la partitura que Jake Kaufman compuso para *Shovel Knight* mientras buceaba en 2015, le inspiró profundamente a escribir chiptune. "Cuando vi, en un contexto moderno, cómo podría sonar la música chiptune cuando se hace correctamente empleando recursos modernos, me dije: 'podría hacer algo como esto, definitivamente no tan bueno como lo que hace este tipo, porque es el Dios chiptune, pero al menos intentar hacer algo parecido", recuerda.

Enrique comenzó usando una Game Boy como caja de ritmos para conciertos en aquella época, pero también empleaba plug-ins con el DAW Reaper para componer bandas sonoras como *Cyber Shadow*. Como compositor, Enrique encuentra muy gratificante estar libre de las necesidades de colaborar con unos compañeros de banda. "Cuando tenía una canción, había que negociar con el resto de la banda si era necesario cambiar una parte, o el orden", dice. "Al componer música solo para mí, es supergratificante: todo lo que hago es mío". Para Enrique, mezclar sonidos chiptune retro con instrumentación moderna, permite un enfoque mucho más rico de la composición. "Combinar esos sonidos te permite evocar juegos retro de una manera moderna", explica. "Quiero sonar como aquellos chips, pero sin estar limitado por sus restricciones".

El chiptune sigue evolucionando y diversificándose. Sin embargo, incluso cuatro décadas más tarde, hay algo en el chiptune que permanece indeleblemente vinculado al trabajo de compositores como Kondo, Manami Matsumae o Kinuyo Yamashita, lo que Eric describe como "nostalgia instantánea". Y concluye: "es ese sonido, esas ondas cuadradas, lo que trae de vuelta tiempos mejores".

HÜLSBECK

LAS SOMBRAS DE LA DEMOSCENE

UN ADOLESCENTE CHRIS HÜLSBECK SACUDIÓ LA ESCENA DE COMMODORE EN 1986 CON LA DEMO «SHADES». A PARTIR DE ESE INSTANTE SU CARRERA DESPEGARÍA PARA ACABAR DEJANDO UNO DE LOS GRANDES LEGADOS DE LA MÚSICA DE VIDEOJUEGOS EN EUROPA, EN ESPECIAL POR AQUELLAS OBRAS QUE HIZO CON RAINBOW ARTS, KAIKO Y FACTOR 5 SOBRE LAS TRIPAS DEL DISTINTIVO CHIP 'PAULA' EN AMIGA. Por Edgar S. Fuentes



Hacia 1986 se podía considerar ya sin miedo que el éxito de los ordenadores Commodore era absoluto. A las ventas de Commodore 64 se había sumado ahora el nuevo modelo, que popularizaría el Amiga 500. Hasta ese momento el compositor más conocido de la escena era Rob Hubbard, que había ganado el primer Golden Joystick Award for Best Soundtrack gracias a la espectacular música de *Sanxion*.

Ese año la revista alemana *64'er* iba a ser una de las impulsoras de la demoscene al descubrir a la futura estrella, un Chris Hülsbeck de apenas 17 años. En el número de junio, Hülsbeck había resultado ganador de un concurso musical con su demo, titulada «Shades». El prodigio de aquella composición de C64 era tal que los lectores no se creían lo que era capaz de hacer el SID cuando la revista compartió el código. Todavía hoy se recuerda como uno de los temas más brillantes escritos para la máquina, incluso sin pertenecer a ningún juego.

Hülsbeck había entrenado bien su oído desde niño, venía de una familia de músicos y a temprana edad le habían regalado un órgano electrónico y una batería. A los 15 años de edad fue cuando consiguió su primer sintetizador MIDI y se empezó a interesar también por la tecnología. Entre sus influencias estaban por supuesto los berlineses *Tangerine Dream* y otros referentes de la electrónica como *Vangelis* o *Jean-Michel Jarre*.

El número de octubre de *64'er* recogería su otro aporte crucial ese año, el tracker Sound-Monitor, que sería uno de los más utilizados por Matt Gray, Barry Leitch, Jeroen Tel, Jonathan Dunn o Charles Callet. Además sería una fuerte inspiración para el Ultimate Soundtracker que lanzaría Karsten Obarski un año más tarde.

Este buen comienzo le llevó a conseguir trabajo en una empresa de videojuegos con sede en Gütersloh —que le fichó escuchando sus pistas a través de una llamada de teléfono—, la mítica marca Rainbow Arts. Rainbow Arts le puso enseguida a componer la banda sonora de *Madness* para C64. La integración en sus oficinas no se produciría hasta 1987, la fecha en la que haría el sonido para juegos como *Street Cat* o *The Great Giana Sisters*, que se convertiría en uno de sus primeros clásicos en parte debido a la sencilla y pegadiza progresión de su tema principal. Al año siguiente trabajaría en los alienígenas de *Katakis* y la versión C64 del *R-Type* de Irem, famosa precisamente por su letal banda sonora original, que firmó junto a Ramiro Vaca. Además de otros juegos de Rainbow Arts como *Spherical*, *Rock 'n Roll* o *Grand Monster Slam*, en 1989 pasaría a colaborar con reLINE y Time Warp. Así, Chris Hülsbeck comenzó poco a poco a ganarse el apodo 'Der Soundmagier', el mago del sonido.

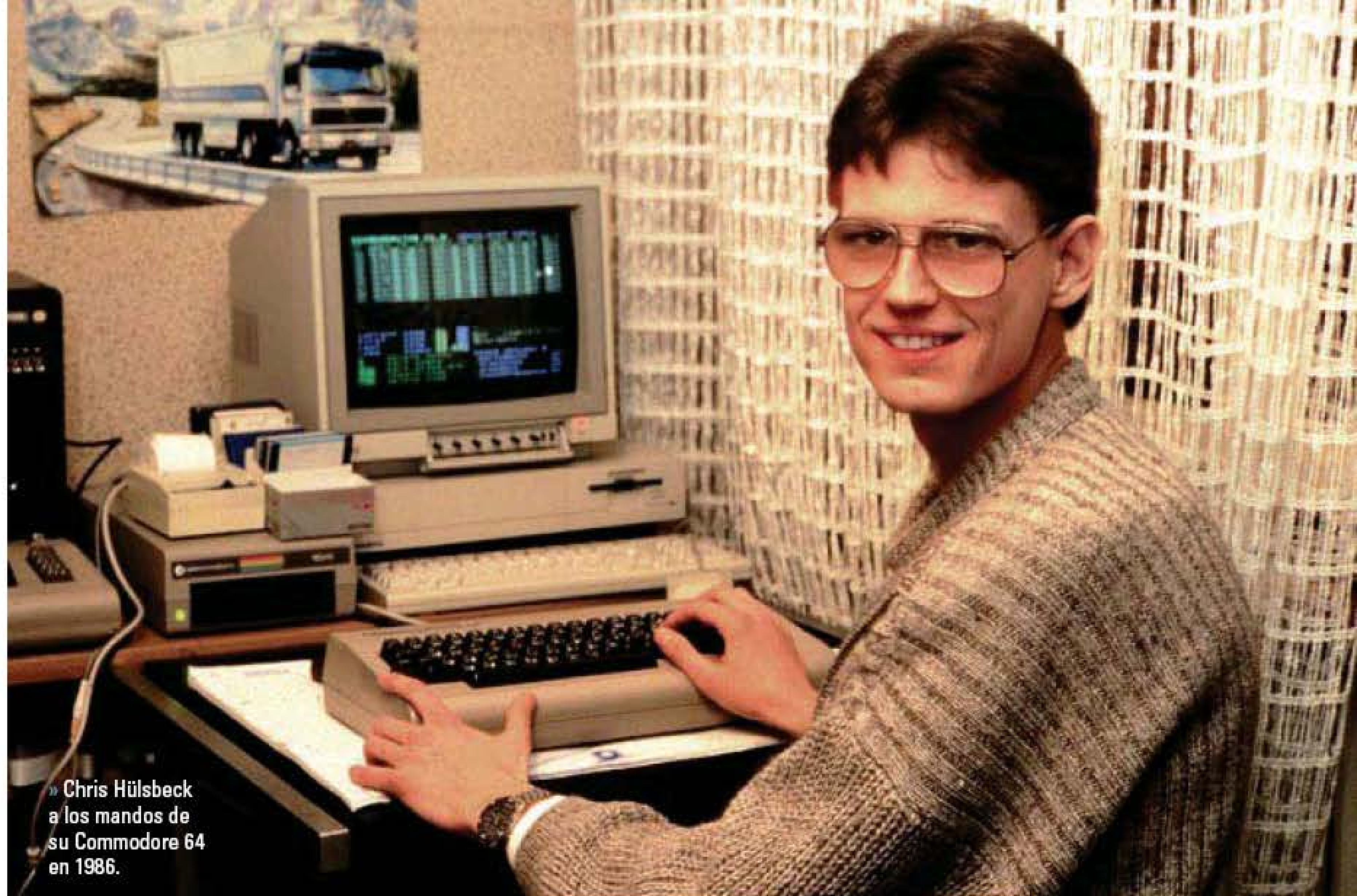
En 1990 llegaría el juego que marcaría su vida por completo, un run and gun sci-fi que es todo un buque insignia entre los sistemas de Commodore, el gran *Turrican*. Ese repertorio inauguraba la saga por la que luego sería más conocido, y lo haría desde el tema inicial de potentes sonidos sintetizados al que a posteriori llamaría «Shoot or Die». Por si fuera poco, estrenaría nuevo editor musical para Amiga, el famoso TFMX (The Final Musicsystem eXtended), y fundaría Kaiko y el sello A.U.D.I.O.S (Art Under Design, Imaginations Of Sound) junto a Frank Matzke y Peter Thierolf.

Un año más tarde, editarían el que sería su primer álbum, un recopilatorio en CD que fue uno de los primeros que se hicieron en Europa sobre música de videojuegos. Aquel *Hülsbeck Vol. 1: Shades* incluyó su famosa demo junto a remixes de *Turrican* y *R-Type*, entre otros. Su compañero Rudolf Stember participó en el disco, lo que le ganó luego a Hülsbeck salir en el suyo dedicado a *Das Schwarze Auge - Blade of Destiny*.

Turrican II: The Final Fight seguiría la tralla en 1991, desarrollado por Factor 5 para Amiga como versión principal. Aquí se encuentra la impresionante obertura de 7 minutos plagada de cambios, así como los niveles «The Desert Rocks» —cuyos acordes parecen sacados del *1984* de Van Halen—, «Traps», el lento vals submarino «The Great Bath», «The Wall» o «The Hero». Esta etapa sería la cima de su trayectoria.

Y si hablamos de sus mejores bandas sonoras, la otra candidata es sin duda la de *Apidya*, un shoot'em up de insectos con claras influencias japonesas en el arte, que fue creado por Kaiko para Amiga en 1992. Entre su demoledor repertorio de synth rock se encuentran himnos como «War at Meadow's Edge», la funky «The Pond», «Sewer's Blast» o el «Apidya's Theme», poniendo el broche final con el glorioso tema de los créditos. El CD de *Apidya Soundtrack* fue grabado incorporando arreglos con sintetizadores Korg M1 y MS10, Yamaha SY77, Yamaha YS100 y con el icónico Ensoniq SQ-80.

Su aclamada etapa continuaría en 1993 con *Mega Turrican* para Mega Drive —porteado a Amiga como *Turrican III: Payment Day*— y *Super Turrican* para Super Nintendo, que recibiría una secuela años después. Aquel año '93 lanzaría entonces el recopilatorio *Turrican Original Video Game Soundtrack*, un "greatest hits" con remixes de todos los juegos de la saga hasta ese momento. Al igual que en el de *Apidya* no incluía las pistas con el sonido original de Amiga —y es una pena, porque muchas suenan mejor incluso que los remixes— pero ambos son magníficos discos. El último de los CD de Rainbow Arts que publicó fue *Rainbows*, un recopilatorio que salió en 1994.


» Chris Hülsbeck a los mandos de su Commodore 64 en 1986.

> *"El sonido del SID es absolutamente único y no puede ser producido con precisión por ningún otro sintetizador que yo conozca. Especialmente la modulación por ancho de pulsos es el santo grial de su poder"*
>
> **CHRIS HÜLSBECK**

La carrera de Hülsbeck siguió siendo muy fructífera con *Tunnel B1* y *Extreme Assault* en PC y PlayStation, que tuvieron también sus propias bandas sonoras publicadas. A finales de los noventa se mudó a la Bay Area de San Francisco, desde donde puso música a la saga *Star Wars: Rogue Squadron*, a cargo de Factor 5. También apareció en varios CD de la colección *Immortals* de Amiga.

Uno de los momentos culmen de su carrera se produjo en 2003 cuando algunas de sus piezas fueron interpretadas en el Symphonic Game Music Concert de Leipzig, el primer concierto de videojuegos realizado fuera de Japón. En 2008 grabó *Symphonic Shades*, un importante álbum orquestal que repasaba su carrera con la West German Broadcasting Radio Orchestra de Colonia. En los últimos años ha realizado múltiples conciertos y álbumes de arreglos, entre los que destacan *The Piano Collections*, los orquestales de *Turrican* + *Turrican II* y los volúmenes de la *Turrican Soundtrack Anthology*.

ROCK-OLA

APIDYA SOUNDTRACK
Kaiko | A.U.D.I.O.S. | 1992

KAIKO
APIDYA
soundtrack

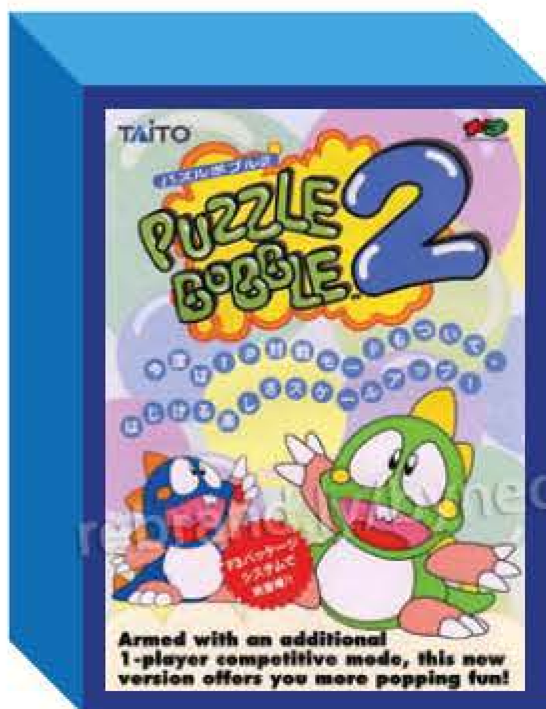
Abrir | Buscar | Escanear

TURRICAN ORIGINAL VIDEO GAME SOUNDTRACK
Kaiko | Factor 5 | 1993

ORIGINAL VIDEO GAME SOUNDTRACK
TURRICAN
BY CHRIS HÜLSBECK

Abrir | Buscar | Escanear

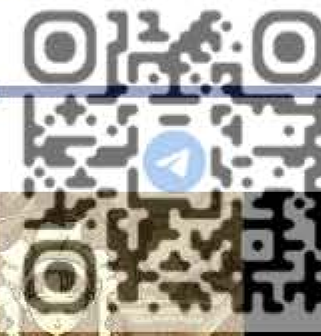
PANTALLA FINAL



PUZZLE BOBBLE 2

» Es difícil no sentir lástima por Bub y Bob. Cuando los conocimos habían sido convertidos en 'bubble dragons', es decir, dragones burbuja. Y aunque volvieron a transformarse en humanos para *Rainbow Islands*, son tan famosos en sus formas alternativas que rara vez los ves como humanos. ¿Podrán estos hermanos volver a vivir como su especie original? Vayamos al final para descubrirlo.

NUEVO GRUPO
(17/06/2022)
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:



01



» Bub descubre un cofre del tesoro, de esos que se encuentran habitualmente en *Rainbow Islands*. No es mal premio por ganar el modo puzle pero, no es la deseada restauración de su humanidad, ¿verdad? Intentemos un final diferente.

02



» Aquí, Bub "puede relajarse y ser libre", como lo ilustra su pose informal frente a una máquina recreativa. No está mal, pero quizá, las garras dificultarían el control del juego. Posiblemente podamos mejorarlo. ¡Siguiente final!

03



» Bub ha encontrado una dama encantadora y se va a casar con ella. Pero su diferencia de especies inevitablemente ocasionará problemas; el primero, cuando la muchacha intente caminar con él pisándola el vestido.

04



» Esto no tiene mala pinta, ¡Bub aparece con un montón de amigos! Aunque parece que esta fiesta tuvo lugar durante el confinamiento, y las protestas de Bub asegurando que pensó era una reunión de trabajo nunca sonaron muy auténticas. Hay que quitar tensión a Bub con un nuevo final, ¡y rápidamente!

05



» Parece que lo tenemos. Bub no recupera su humanidad, pero consigue una reluciente medalla. Tuvo oportunidades de conseguir amistad, amor, riquezas o libertad, y lo que finalmente obtiene es una baratija. Al final del día, tendremos que hacernos la pregunta: ¿valió la pena tanto esfuerzo?

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Juan Carlos Caballero "Adonías"**

Colaboradores **Atila Merino, Edgar S. Fuentes, Jesús Relinque "Pedja", Jaime González, Jesús Martínez del Vas, David Alonso, Julen Zaballa García**

Agradecimientos **Pablo Crespo, Pablo Ruiz, Mauricio Muñoz Lucero, Bárbara Vidal Munera, María Jesús Morillo Calero, João Diogo Ramos, Nacho Osete, Isabel Piqueras**

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiero y de Recursos Humanos **Rocío López Barranco**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora Business Insider **Yovanna Blanco**
Directora de Marketing y Cultura **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**
Directora Acciones Especiales **Susana Pardo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Ainhoa Fernández-Checa**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros, Sara González**
Sales controller **Jessica Jaime**

SUSCRIPCIONES
departamento.suscripciones@axelspringer.es / +34 915 140 600

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Juan de Mariana 15 / 28045, Madrid. / +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011



Axel Springer España, **EMPRESA NEUTRA EN CO 2021** Alcances 1 y 2



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que n os faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Juan de Mariana 15. 28045, Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited. ©2016 Future Publishing Limited. www.futureplc.com

NINTENDO SWITCH

SQUARE ENIX. Nintendo



12
www.pegi.info



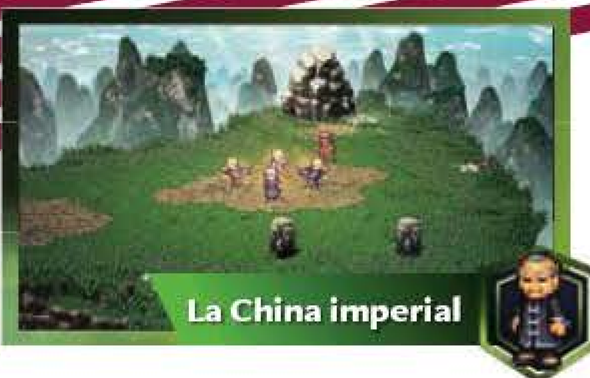
















22 DE JULIO

LA LEYENDA REVIVE, REVIVE LA LEYENDA

Conoce a siete héroes, cada uno con su propia vida y habilidades, cuyas aventuras se desarrollan a lo largo de distintas épocas. Puedes jugar a cada historia en el orden que prefieras, descubriendo increíbles acontecimientos por el camino.

© 1994, 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN © 1994, 2022 SQUARE ENIX CO., LTD.
© 1994, SHOGAKUKAN Inc.

YA PUEDES RESERVARLO Y LLEVARTE ESTE MARCAPÁGINAS*



* Marcapáginas disponible en El Corte Inglés - Fnac - GAME - MediaMarkt - PC Componentes - The Shop Gamer - Video Oca.
Limitado a 4.025 uds. totales.
Se hará entrega del ítem con la compra del juego.
Consulta disponibilidad previamente. *